

ASM
aktueller software Markt
Nr. 5 Juni/Juli 1986
öS 50 · sfr. 6,– · DM 6,–
MASTERTRONIC
Preisrätsel: 50 x 10 Kassetten sind zu gewinnen!
Das aktuelle Software-Geschehen auf 100 Seiten! Was man wissen sollte ...
★ Was hat GARFIELD, der berühmteste Kater der Welt, in der ASM zu suchen? Lesen Sie Seite 46
★ „LUCIFER'S REALM" – das verbotene Spiel. ASM stellt es vor! Seite 88
★ „Volltreffer" – Die High-Score-Liste Seite 23
Top Secret
... die interessante Seite mit Tips + Lösungen
MIRRORSOFT
Quiz:
115 Top-Games zu gewinnen!
++ Action-Games ++ Anwender ++ Adventures ++ Sound- und Lernprogramme ++
HOTLINE ... die Software-Hitparade
ERSTE COMPUTER-SOFTWARE-FACHZEITSCHRIFT · TESTS UND VORSTELLUNGEN
aktueller software Markt



WERDEN SIE WELTMEISTER
MIT
WORLD CUP CARNIVAL
Commodore 64/128
(Kassette und Diskette)
Schneider CPC
(Kassette und Diskette)
Spectrum 48 K
(Kassette)
Commodore 16/116
(Kassette)
U.S. GOLD
All American Software
FIFA
MEXICO86
Pique
Official mascot FIFA World Cup 1986
Das größte Sportereignis des Jahres findet jetzt in Mexico statt. 24 Mannschaften spielen um den wichtigsten Titel, den es im Fußball gibt: Die Weltmeisterschaft!
Verfolgen Sie das Turnier mit Ihrer WM-Tabelle und spielen Sie selber im dramatischen Finale mit! Mann gegen Mann oder gegen den Computer — WORLD CUP CARNIVAL bringt Ihnen Mexico ins Haus.
Damit Sie so richtig in WM-Stimmung kommen, finden Sie in der Packung neben der Fußball-Simulation ein großes WM-Tabellen-Poster und eine Teilnahmekarte für den Mexico-Wettbewerb von U.S. Gold und Happy-Computer.
WORLD CUP CARNIVAL. Das einzige offizielle Computerspiel zur Fußball-WM. Die einzige Möglichkeit für Computer-Fans, die WM richtig mitzuverfolgen.
Pique
Mit großem Wettbewerb!
Gewinnen Sie einen CD-Player!
U.S. Gold Computerspiele GmbH, 4044 Kaarst (Mitvertrieb: Ariolasoft)
U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von KAUFHOF und Quelle sowie in gutsortierten Computershops

Die Darstellung der Testergebnisse

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten" von 0 bis 10 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorzustellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Richtigstellung!

(Nach dem Hessischen Pressegesetz sind wir verpflichtet, jede Form von Richtigstellungen und Gegendarstellungen kostenfrei und unverzüglich abzudrucken – Anmerkung der Redaktion.)

Gegenstand der folgenden Richtigstellung ist eine Pressemitteilung der Firma RUSHWARE, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, vom 28. April 1986 – auszugsweise – mit folgendem Wortlaut: „Alle Softwarebeschreibungen, die sich auf die Firma US Gold beziehen, laufen in der Bundesrepublik, Österreich und der Schweiz ausschließlich unter der Bezeichnung US Gold Computerspiele GmbH. Eine Benennung des englischen Mutterhauses verunsichert ... den Endverbraucher und ist nicht korrekt ... Nachfolgend aufgeführte Firmen haben den Vertrieb in der Bundesrepublik über Rushware eingeleitet, daher ist die Bezeichnung der englischen Adressen wiederum nicht korrekt: Domark, CRL, Gremlin Graphics, Ocean, Probe Software, Melbourne House, Firebird, Hewson Consultants, Rainbird, Mirrorsoft ... Das Firebird-Spiel ELITE in der deutschen Fassung wird in der Bundesrepublik ausschließlich über Rushware vertrieben ... Das von Ihnen vorgestellte Spiel SHOWJUMPER wird von Rushware in einer deutschen Fassung angeboten. Der Vertrieb läuft über den einschlägigen Einzelhandel ... In den Nachrichten-Telegrammen schreiben Sie (ASM-Anm. d. Red.) weiterhin, daß EUROGOLD ein Ableger von US GOLD sei. Das ist nicht richtig, EUROGOLD ist eine selbständige GmbH (derzeit in Gründung) und hat sich zum Ziel gesetzt, Software sowohl im Low Budget sowie im Vollpreisbereich zu produzieren ... Alle Programme des amerikanischen Software Houses EPYX laufen in der Bundesrepublik, in Österreich und in der Schweiz ausschließlich über den Lizenznehmer Rushware. Die Darstellung, daß es sich um US GOLD-Programme handelt, ist daher falsch ... Im Zusammenhang mit Ihrem Artikel RAUBKOPIEN möchten wir daraufhinweisen, daß wir derzeit täglich zwischen 3 bis 5 Strafanträge stellen. Die Erfahrungen zeigen, daß diese 'Raubkopierer' aufgrund der zu erwartenden Bestrafung sich aus der Szene zurückziehen ... In der Rubrik GAME OVER führen Sie fast alle englischen Hersteller mit ihren Originaladressen auf. So hat z. B. die Firma ELECTRIC DREAMS einen exklusiven Labelvertrag mit ACTIVISION. Daher wird wiederum dem Endverbraucher eine falsche Information gegeben."

Liebe Leser!

Ihre ASM-Redaktion hat – so glauben wir – auch für den Start in den (Software-)Sommer wieder einiges Neues und Interessantes zusammengestellt. Besonders im Bereich der ACTION- und ANWENDER-Programme wurde die Zahl der Seiten erhöht. Einige neue Anregungen, die seitens der ASM-Leserschaft geäußert wurden, haben wir zum Teil in dieser Ausgabe berücksichtigt: Der „SECRET SERVICE" soll Adventurelösungen und interessante Pokes für den User liefern. Wir bitten daher, uns weiterhin nützliche Tips und Hilfen zuzusenden!



Manfred Kleimann – Chefredakteur ASM *(Foto: bez.)*

In dieser Ausgabe haben wir gleich zwei Top-Wettbewerbe für unsere Leser „organisiert": 500 C-16-Kassetten von MASTERTRONIC sowie 115 Kassetten (Schneider, C-64 & Spectrum) von MIRRORSOFT. An dieser Stelle möchten wir – der Chefredakteur sowie der Stellvertreter Bernd Zimmermann – den Lesern folgende Vorschläge unterbreiten: Was halten Sie von einer Leser-Hitparade? Sollen wir eine Seite für Leserbriefe freihalten? Schreiben Sie bitte Ihre Meinung an die ASM-Redaktion, c/o Tronic-Verlag, Postfach, z. H. Herrn Kleimann oder Herrn Zimmermann, 3440 Eschwege. Wir wünschen jetzt schon einen tollen Urlaub und viel Spaß mit der ASM!

Ihre ASM-Redaktion

MASTERTRONIC verlost 500 (!) C-16-Kassetten!

Das wird **a**lle Freunde des „kleinen Commodore-16-Rechners begeistern: 500 Kassetten gilt es, an den Mann zu bringen! MASTERTRONIC hat zu diesem Zweck die 10 besten Tite**l** zu einem „Bündel zusammengepackt. 50 dieser dicken Softwar**e**-Pakete können Sie nun, lieber ASM-Leser und Commodore 16-User, gewinnen! „Was muß ich tun?" werden Sie **s**ich jetzt **v**ielleicht fragen. Es ist eigentlich ganz einfach: Suchen Sie sich die fett gedruckten Buchstaben aus diesem Test heraus, setzen diese zusammen, finden das Lösungsw**o**rt, schreiben es auf eine Postkarte und schicken das Ganze an die AS**M**- Redaktion, Tronic-Verlag, Post**f**ach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: MAST**E**RTRONIC. Wir werden dann aus den Einsendungen die 50 (!) Glücklichen ermitteln. Die Programm-Pakete enthalten wirklich das Feinste, was MASTERTRONIC für den C-16 zu bieten hat. Der „**N**ormalpreis" für diese Spiele liegt beim „Low Budget-Angebot" von nur 10 Mark! Sie sehen also, e**s** lohnt sich immer, die Softwarepalette von MASTERTRONIC zu studieren. Hier können Sie „à la carte" aus einem der reichhal**t**igsten Software-Menues auswählen. Doch nun erst **e**inmal zur Tat: Es gilt ja schließlich, bis zum 15. Juni 1986 die Karte an uns abgeschickt zu haben. Wir wünschen unsere**n** C-16-Freunden der ASM viel Glück!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

ASM — DER INHALT



MASTERTRONIC

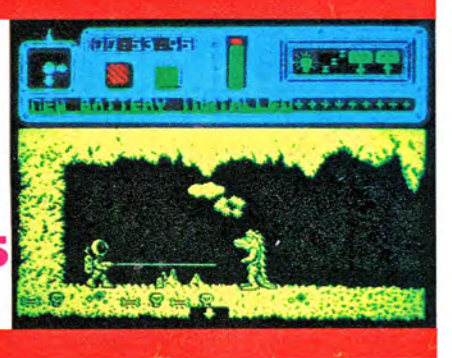
C-16-Freunde aufgepaßt: ASM und Mastertronic verlosen 50 Programm-Pakete à 10 Spielkassetten! Weiter Seite 3

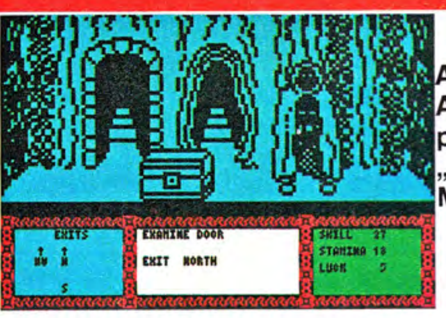
SPITFIRE 40 und die neuen Super-Hits: SAI COMBAT und BIGGLES (Berichte Seite 7 + 35). Wer den für C-64-, Schneider- und Spectrum-Freunde verlost! Was Sie tun müssen . . .



. . . erfahren Sie auf Seite 51

Neue Firma (A'N'F), neues Spiel (CORE): Unter anderen in den Nachrichten 45





Action – Adventure par excellance: „Heavy on the Magick“ 84





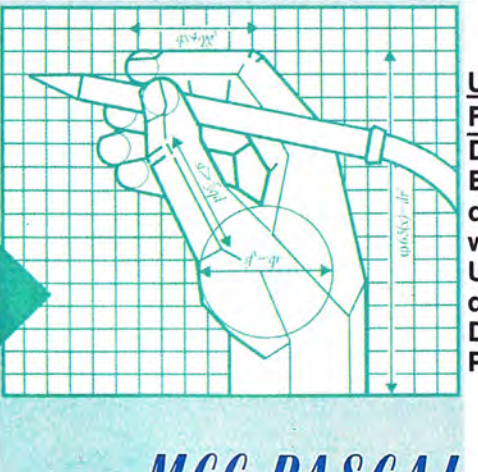
Das erste Computer-Adventure: Nun endlich auf dem Markt! 84



EDUCATION-ECKE: Ein neuer „Gestiefelter Kater" für Kinder! 94



Neue ASM-Aktion: 92
Die Seiten „Secret-Service" geben Tips und Auflösungen für die Spielfreaks!



USER FRIENDLY: Die Anwender-Ecke wurde drastisch erweitert! Unter anderen diesmal: Das „MCC PASCAL" 54



YIE AR KUNG-FU war der „Gegenstand" unseres Wettbewerbes der letzten ASM. Aus den wiederum sehr zahlreichen Einsendungen wurden folgende Gewinner ermittelt!

Commodore 64 (Kassette): Frank Behrend, Berlin. Clifton J. Hajek, Gelnhausen. Sascha Krüger, Bielefeld. Carsten Müller, Enger. Marcus Müller, Massenbachhausen. Oliver Behle, Diemelsee. Kai Malter, Spiesen. Frank Feldhausen, Velbert. Carsten Göbel, Rettigheim. Markus Reichel, Marktredwitz-Brand. Helmut Huhnoldt, Einbeck. Peter Eichinger, Solingen. Thorsten Bucher, Hornberg. Heiko Brandt, Lauf an der Pegnitz. Marco Sell, Hohenroda-Ausbach. Oliver Dehn, Mettmann. Peter Zimmer, Köln. Christian Herwig, Mohnheim. Roland Müller, Horgenzell. Rainer Deutschmann, Berlin. **C-64 (Disketten):** Axel Ehmann, Melzheim. Michael Lindner, Bietigheim. Peter Seehausen, Oberzwehren. Thomas Mahns, Sindelfingen. Andreas Roy, Saarburg. Gerrit-Leonhard Stein, Marburg. Carsten Eickenroth, Bad Münder. Michael Lünzer, Koblenz. Markus Elsässer, Neulingen. Hilde Dobermann, Pullach. **Schneider:** Stefan Niggemeier, Bühren. Ingo Jucht, Berlin. Thomas Muckert, Düsseldorf. Dietmar Schulze, Köln. Mark Fischer, Sonthofen. Tobias Bauer, Straubing. Michael Wachsmuth, Gelnhausen. Stefan Juranek, Goslar. Andreas Gummermann, Garching. Ingo Kottmann, Wittmund. Manuela Mackowiak, Castrop-Rauxel. Daniel Jaekkel, Bovenden. Christian Michl, Unterschleißheim. Oliver Haumann, Erbach. Rolf Neuberger, Troisdorf. Werner Derschlag, Hannover. Jörg Rümmelein, Erlangen. Peter Schwarz, Meßstetten. Wolfgang Weber, Augsburg. Gavin Whitelaw, Bünde. **Spectrum:** Klaus Grewis, Am Stetten. Martin Luschin, Dusemersheim (?). Dirk Röll, Langen. Ralf Bergmann, Ulm. Micha Vehn, Seevetal. Dominik Schuster, Bogen. Swen Deumer, Achim. Marco Fritsch, Osnabrück. Kurt Weber, Lingen. Matthias Hartmann, Mühlheim. Walter Becker, Offenbach. Boris Klugmann, Frankfurt. Monika Kaiser, Gelsenkirchen. Marius Otte, Menden. Heiko Joffroy, Wächtersbach. **BBC (Diskette):** Klaus Brandauer, München. Hans Hölscher, Zeven. Diego Zenklusen, Naters, Schweiz.

Ein „verbotenes" Spiel: „LUCIFER'S REALM" aus den USA! 88



IMPRESSUM

Aktueller Software Markt (ASM)
TRONIC-Verlag
Am Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Die nächste Ausgabe erhalten Sie am 14. Juli 1986 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez.), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os) und Siegfried Görk (sg) sowie die Mitarbeiter Thomas Brandt (tb), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Stefan Swiergiel (ss), Rudi Soltar (r.s.), Stefan Anker (ank), p.s., ta, hine und j.b. ● **Layout:** B. M. Newdon Kassel ● **Gesamtherstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel-und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **(Büro Diessen):** Lutz Boden, Madcom GmbH, Langäcker 15A, 8918 Diessen 3. Tel.: (08 87) 55 24. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ●

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,– DM, für das Ausland 65,– DM.



Action Games

Homerun

Programm: Hard Ball, **System:** C-64, Apple II, **Preis:** 36,– DM, **Hersteller:** US Gold, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86

US GOLD holt mit einem neuen Sportspiel zu einem ganz großen Schlag aus: **HARD BALL**. Das Programm



simuliert in nahezu perfekter Weise das Baseball-Spiel, welches gegen Ende des 18. Jahrhunderts in England erdacht wurde und dann in den USA zum Nationalsport avancierte.

Hard Ball präsentiert Grafiken, die (fast) alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen, und eine Animation, wie ich sie bislang auf dem C-64 noch nicht besser gesehen habe.

Zu Beginn des Spiels haben sie die Möglichkeit, unter zehn Spiel-Varianten zu wählen; ferner können Sie entscheiden, ob Sie gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer antreten wollen. Natürlich muß auch die Mannschaft noch bestimmt werden – liegen Ihre Sympathien bei den „Champs", oder favorisieren Sie die „All Stars"?

Weiter geht's mit der Mannschaftsaufstellung: Drükken Sie die Leertaste, und der „Manager's Decision Screen" wird abgerufen. Als Trainer Ihres Teams können Sie zu jeder Zeit in das Spielgeschehen eingreifen und die Mannschaft beliebig umstellen.

Die Handlung wird wiedergegeben auf drei verschiedenen Screens: die linke und die rechte Spielfeldhälfte sowie eine Nahaufnahme des Pitchers (Werfer) und des Batters (Schlagmann) werden in separaten Bildern dargeboten. Abwechselnd in der rechten oder linken unteren Ecke des Bildschirms wird während des gesamten Spielverlaufs eine Übersicht über das komplette Spielfeld eingeblendet, den unteren Teil des Monitors nimmt eine Aufstellung der Variationsmöglichkeiten, des Spielstandes usw. ein.

Hard Ball ist ein Sport-Programm, wie es realistischer kaum sein kann. Und dennoch offenbaren sich auch einige Schwächen. So steht der excellenten Grafik ein eher mäßiger Sound gegenüber; insbesondere den Versuch, die amerikanische Nationalhymne, die „Star spangled Banner", in halbwegs passabler Weise wiederzugeben, darf man wohl als gescheitert bezeichnen. Ein weiteres Handicap für den Spieler ist die zwar in Deutsch verfaßte, dennoch aber etwas unzureichende Programmbeschreibung.



Da davon auszugehen ist, daß die Regeln des Baseball hierzulande nur wenigen geläufig sein werden, sollte dem Spiel schon eine etwas weitergehende Einführung in die Grundzüge dieses Sports beigefügt werden. Kenntnisse der Regeln sowie der Wertung sind zum Spielen des Programms unbedingt von Vorteil.

Und dennoch – die hervorragende Grafik und Animation sowie die vielfältigen taktischen Variationsmöglichkeiten machen Hard Ball wirklich spielenswert. Sehr zu empfehlen!

(Bernd Zimmermann)



Grafik	10
Sound	5
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Banditen der Lüfte: Rasant & wagemutig!

Programm: Bandits at Zero, **System:** Commodore 16, **Preis:** 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Ich glaube, ich habe noch kein derartiges Spiel für den Commodore 16 vorher gesehen! **MASTERTRONIC'S BANDITS AT ZERO** ist ein rasantes, spannendes, grafisch voll ausgereiftes Programm für den C-16! Es erinnert stark an den einstigen Spielhallen-Hit „Defender", hat jedoch einiges an „Schwungvollem" auf den „kleinen Commodore" übertragen.

Sie sind allein über den Wolken. Nachdem Sie Ihren Bomber in der Luft aufgetankt haben, sind Sie nur noch auf sich gestellt. Der Feind schläft nicht. Er entsendet eine ganze Luftflotte, um Sie zu vernichten. Doch: Mit geschickten Ausweichmanövern und geziel-

Sensationelle Geschichte!



Programm: Sai Combat, **System:** Spectrum 48K/128K, **Preis:** ca. 26,– DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, England, **Vertrieb:** T. S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80

Vor einigen Tagen sagte mir **MIRRORSOFT's** Sprecherin Pat Bitton: „Wir haben für den Spectrum ein fernöstliches Kampfspiel herausgebracht, das wohl als eines der besten für diesen Rechner anzusehen ist." Das kann wohl jeder behaupten, dachte ich. Also beschloß ich **SAI COMBAT** einmal näher unter die (Software-) Lupe zu nehmen: Schon nach dem Einladen bemerkte ich die sehr schöne Grafik, die fast an HI-RES erinnerte. Die Figuren waren hübsch animiert, der Background stimmte – gab eine einzigartige Atmosphäre wieder. Die Akteure des Sai-Kampfes sind sehr schön groß (die Zeit der Spectrum-„Strichmännchen" ist nun längst vorbei!). Die Steuerung über Joystick und Tastatur ist einfach ausgezeichnet. Die Figuren haben ihre „spectrumbedingten" plumpen „Hopsereien" abgelegt: Was hier an Bewegungsabläufen, Exaktheit und Schnelligkeit über den Bildschirm flattert, ist schon eine **sensationelle Geschichte!** Doch, was ist „SAI"? Sai ist eine uralte Kampfsportart, die in Japan ihren Ursprung hat. Die Gegner versuchen, mit einem Stock den jeweiligen Kontrahenten in seinen Aktionen zu „blockieren", außer Gefecht zu setzen. Die beiden Sportler „dürfen" natürlich auch – nach Karateart – mit den Händen und Füßen agieren; das Hauptziel aber bleibt, den Gegner mittels gezieltem Stockschlag zu bezwingen.

Beim vorliegenden **SAI COMBAT** von **MIRRORSOFT** kann man einzeln gegen den Computer antreten (Joystick) oder sich mit einem Mitspieler an die Tastatur begeben. Beide Versionen habe ich getestet, und ich muß gestehen, daß ich kaum ein solch schnelles und spannendes Spiel je so „perfekt" per Keyboard absolviert habe!

Man kämpft sich also durch acht (!) verschiedene Hintergrundbilder. Der Spieler kann mit seiner stockschwingenden, stockstechenden und stockschlagenden Figur 16 (!) verschiedene Kampfbewegungen ausführen. Die Figuren beherrschen einen artistischen Salto ebenso, wie das Abducken mit gleichzeitiger Stoß-Vorwärts-Bewegung.

Für jeden erfolgreichen Schlag erhalten Sie je nach „Wirkung beim Gegner" 100, 200, oder 300 Punkte. Mindestens 600 Punkte werden benötigt (oder drei Niederschläge), um als Sieger in die nächste Runde zu gelangen.

In der nächsten Runde wird – natürlich – auch der Gegner etwas stärker; darauf sollte man sich als „Novize" (Träger des „Weißen Gürtels") einstellen. Jede neue erfolgreich abgeschlossene Runde bringt Sie näher zum „Schwarzen Gürtel".



Danach folgt der „Erste Dan". Wenn Sie genug Ausdauer und das nötige Glück und Geschick besitzen, erreichen Sie nach dem „Achten Dan" den Titel eines SAI MASTERS!

Anmerkung: Mit dem Sinclair Interface 2 ist eine Zwei-Spieler-Joystick-Möglichkeit gegeben. Um das Spiel anzuhalten, müssen die Tasten „G" und „H" gleichzeitig gedrückt werden. Mit ENTER beginnen Sie das Spiel, während Sie mit SPACE während des Demos wieder in das Level des augenblicklichen Spieles einsteigen können. SAI COMBAT ist ohne Zweifel das beste Kampfspiel, das ich je auf dem „ehrwürdigen" Spectrum gesehen habe. Sogar der „asiatische" Sound kann voll überzeugen. Ein Spitzen-Produkt aus dem Hause MIRRORSOFT. Congratulations!!!

Manfred Kleimann

Grafik	10	**Sound**	10
Spielidee	10	**Spielmotivation**	10



tem Feuer werden Sie nicht so leicht zu bezwingen sein! Die Grafik ist schon eine Augenweide. Das Scrolling sehr gut. Die Steuerung (Tastatur oder Joystick) optimal. Herrliche Landschaftsbilder (Wolken, Bergketten und das Meer) wechseln sich ab.

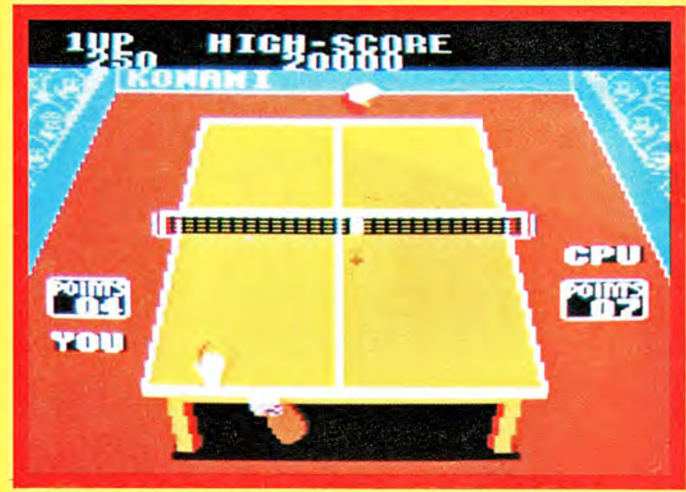
Wenn Sie alle feindlichen Flugzeuge „erwischt" haben, beginnt das nächste Level: der Nachtflug und -kampf. An jedem neuen Tag, den Sie überleben, wird ein Tankflugzeug zu Ihnen geschickt, von dem Sie auftanken können. Insgesamt gesehen: eine „Master"-Leistung von Mastertronic!

Rupert Hine

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	9
Spielmotivation	10

Mit Drive und Slice!

Programm: *Ping Pong,* **System:** *C-64, Schneider, Spectrum,* **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Imagine, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England, **Vertrieb:** T. S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80
„Ping ... pong ... ping ... pong", dies ist das typische Geräusch des kleinen, weißen Plastikballes, wenn er auf der Tischkante hin und her befördert wird. „Ping Pong" ist auch im umgangssprachlichen Gebrauch die Bezeichnung für einen (oder mehrere!) nicht gerade erfahrenen Spieler. **PING PONG** von der renommierten Firma **IMAGINE** dagegen ist ein Tischtennis-Simulationsspiel, sowohl für den „Anfänger" wie auch für den Fortgeschrittenen!
Ich habe mich an die Platte der Schneider-Fassung dieses Spieles begeben und mich anfangs im Spiel gegen den Computer („CPU" genannt) recht dümmlich angestellt.
Man benötigt schon eine gewisse Trainings-Phase, um Ball und Gegner zu beherrschen. Die mitgelieferte Beschreibung in Deutsch hilft da doch gewaltig (Überhaupt sollten die zahlreichen Softwarehersteller aus England, den USA oder auch sonstwo sich dazu durchringen, mehrsprachige Anleitungen im „Beipackzettel" abzudrucken, damit man die „Anwendungsbereiche" und die „Nebenwirkungen" sofort erfahren kann, um einmal in der Pharmazeuten-Sprache zu bleiben!).
Nun, der Bildschirm wird zum Großteil von der riesigen Tischtennis-Platte eingenommen. Rechts und links davon erkennt man die Menschenmassen, so viele Zuschauer, wie ich sie noch nie in einer Tischtennis-Arena gesehen habe!
Sie sind der Spieler an dem unteren Teil der Platte; der Gegner befindet sich am anderen Ende oben. Doch: Sie



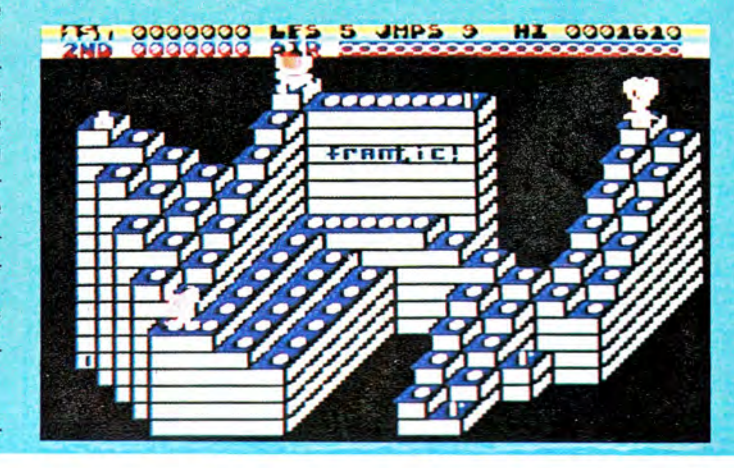
sehen nur die Hand, die den Schläger fest im Griff hat – sowohl bei Ihnen wie beim Kontrahenten. Dies hatte mich zu Anfang etwas „irritiert"; schienen doch zwei abgeschnittene Hände etwas makaber zu sein.
Dennoch ist der Sinn dieser „Verstümmelung" doch recht schnell einzusehen: Die Hand dreht sich auf Knopfdruck zur Rückhand und wieder zur Vorhand. Dadurch, daß die Griffposition und der Schlägerbelag deutlich wahrzunehmen sind, ist eine fast optimale Steuerung bzw. Schlagvariation gegeben.
Zum Spiel: Die Steuerung bei einem solch' technisch anspruchsvollen Spiel sollte per Joystick vorgenommen werden (obwohl auch über die Tastatur gespielt werden kann). Der **AUFSCHLAG:** Bringen Sie Ihren Schläger in die gewünschte Position (nach rechts oder

Wer den Tintenfisch nicht ehrt, ...

Programm: Frantic!, **System:** alle ATARI-8bitter (mind. 48K), **Preis:** (Kass) 19,90 DM, (Disc) 24,90 DM, **Hersteller:** The Games Software, Postfach 870, 3440 Eschwege
Kennen Sie schon **CAPTAIN CUTTLE'S** wundervolles **ATARI-Abenteuer** auf einem entlegenen Planeten? Unser Captain Cuttle (Cuttle = Tintenfisch) stammt von einer intelligenten, menschenähnlichen Rasse – der der **„Homo Sepians"** – ab. Er ist in die Dienste der Erde getreten und versucht, auf seinem alten Heimatplaneten alle herumliegenden Diamanten aufzusammeln. **FRANTIC!** (zu Deutsch: wild) sind die umherstreunenden Gestalten, die den Captain zu töten versuchen. Cuttle hat ein besonderes Atem-Gemisch, das nur sehr knapp bemessen ist. Deshalb sollte man die Diamanten – und zwar alle – so schnell wie möglich aufsammeln (indem man sie einfach berührt). Im nächsten und den darauffolgenden Screens erhält der Spieler automatisch neue Sauerstoffvorräte. Für die nicht benötigte Menge an Sauerstoff gibt es Bonus-Punkte. Die verbliebene oder noch verbleibende Restmenge kann man am oberen rechten Bildschirmrand an der „AIR"-Anzeige erkennen. Die Statusanzeige enthält weiterhin folgende Kontrollinstrumente:

✦ neben „1st" und „2nd" steht der aktuelle Punktestand
✦ bei „HI" der Highscore
✦ hinter „LFS" die Zahl der Leben (anfangs sind es 5)
✦ hinter „JMPS" erkennen Sie die Anzahl der Raketentreibsätze.

Diese Raketen sind Cuttle bisweilen ganz nützlich, kann er doch per Feuerknopf kurz vom Boden abheben und somit Gefahren ausweichen. Neben den Diamanten, die CC aufsammelt, kann er auch eine Power-Pille aufnehmen, die ihm gestattet, selbst Jagd auf die Monster zu machen. Die Sauerstoffflaschen ergänzen seinen Vorrat, während Raketen zusätzliche „Luftsprünge" ermöglichen. Achten sollte man besonders auf die Minen (bisweilen gefährlich) und auf den Transmitter, der CC gestat-



Grafik	8	Sound	8
Spielidee	8	Spielmotivation	6

links steuern), dann den Ball durch Hochdrücken des Joysticks werfen, dann Joystick wieder nach links oder rechts bewegen, um mit Drive oder Drall nach vorn zu hämmern. Sie können auch mit der Rückhand aufschlagen, wenn Sie den Feuerknopf konstant drücken. Geht der Ball ins Netz, zählt der Punkt für den Gegner. Behalten Sie das Zelluloid-Bällchen im Spiel, so achten Sie auf die Reaktion des Gegners. Anmerkung: „Sie“ gehen immer automatisch zum Return des Gegners. Sie müssen also nur durch Bewegungen und Drücken des Feuerknopfes die gewünschte Richtung und Schlagstärke bestimmen: Joystick nach rechts & Feuer = Treibschlag; nach links & Feuer = Drehschlag; nach vorn: Schmetterball.

Die **WERTUNG:** Jedes Match ist nach 11 Punkten beendet, wenn mindestens zwei Punkte Vorsprung erreicht wurden. Maximal wird bis „15“ gespielt. Der Aufschlagwechsel erfolgt nach jeweils fünf Punkten. Sie beginnen immer zuerst.

Beim Test fiel mir besonders der realistische Sound des „Ballgeklappers“ auf. Gleichsam ist eine realistische Ausführung erreicht worden, wenn der Ball auf den Boden gelangend recht wild und lange umherhüpft. Etwas „langweilig“ war dagegen die Wartezeit zwischen den Ballwechseln. Es dauerte schon einige Sekunden, bis der neue Spielstand angezeigt wurde.

Wichtig auch: Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade und eine Option für einen zweiten Spieler. Insgesamt gesehen ist zwar ein „Plagiat“ des recht alten **TENNIS**-Spieles nicht zu verleugnen. Dennoch hat IMAGINE ein Spiel geschaffen, welches durchaus seine Freunde finden wird. Bei mir jedenfalls ließ die Spielmotivation nach dem ersten Sieg gegen den Computer merklich nach. *mk*

tet, sich wegzubeamen.

FRANTIC! von **THE GAMES** kann man allein oder mit einem anderen Mitspieler spielen. Die Steuerung erfolgt über Joystick. Anmerkung: Mit der „START“-Taste können Sie das Spiel jederzeit abbrechen und ein neues beginnen.

FRANTIC von THE GAMES erinnert ein wenig an den Dragon-Hit ICE CASTLES. Doch: Was hier in punkto Grafik, brillanter Sound und herrlicher Animation geboten wird, ist schon „atarimäßig“ eine Spitzenleistung! Sehr gut vor allem: die **SPRACHAUSGABE!** So spricht CC zu Ihnen, begrüßt Sie und sagt Ihnen, wenn Sie an der Reihe sind. Ein weiterer, toller Effekt: Stolpert CC oder stürzt er in einen Abgrund, so tauchen – cartoonartig – „Kommentare“ wie „Autsch“, „URRGHHH“ usw. auf.

FRANTIC! ist ein Spiel, das in keiner Atari-Sammlung fehlen sollte! mk

Grafik	10
Sound/Sprache	9
Spielidee	8
Spielmotivation	8

Interessantes für C-16-User

Programm: Plus-Paket 16 (Grandmaster, Tom, Galaxy, Ghost Town), **System:** C-16, **Preis:** 39,– DM Einzelpreise: Grandmaster 29,– DM, Tom 25,– DM, Galaxy 19,–DM, Ghost Town 19,– DM), **Hersteller:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: 0 24 08 / 51 19

Gleich vier Programme zum Preis von 39 Mark bietet das Software-Haus **KINGSOFT** an. Vom Schachprogramm geht es über Arcadespiele bis zum Adventure.

GRANDMASTER ist ein Schachprogramm, das wohl mit zu den stärksten für Heimcomputer gerechnet werden kann. Ob Anfänger oder Fortgeschrittener, Grandmaster wird Ihnen nicht nur interessante Unterhaltung als Schachpartner bescheren, sondern hilft Ihnen auch, das „Königliche Spiel“ zu erlernen. Die dem Programm beigelegte Anleitung enthält unter anderem eine Einführung in die Schachregeln, was für den Anfänger natürlich von besonderem Interesse sein dürfte.

TOM ist ein unterhaltsames Arcade-Abenteuer, dessen Held (Tom) sich in die Pyramiden des Pharao Manilo begeben hat, um dort in den Besitz eines riesigen Schatzes zu kommen. Schon bald findet Tom die Schatztruhe, kann sie jedoch nicht erreichen, da sie sich in dreißig Metern Höhe über ihm befindet. So macht er sich also auf den Weg durch die insgesamt 178 Räume, wo er Schlüssel einsammeln muß, mit deren Hilfe er die Türen öffnen kann, welche ihm den Zugang zum Schatz versperren. Gefährliche Meeresquallen und gierige Riesenschlangen sorgen dafür, daß Tom's Vorhaben reichlich erschwert wird.



„TOM“ aus dem PLUS-PAKET von KINGSOFT

GALAXY ist ein typischer Vertreter der Gattung „Weltraum-Ballerspiel“. Hierbei muß sich der Spieler gegen außerirdische Angreifer behaupten. Die „Elmorgs“ und die „Zyclops“ sind es, mit denen Sie sich auseinanderzusetzen haben.

Schießen Sie, was das Zeug hält, denn die Gegner müssen vernichtet sein, bevor Ihnen Ihr Treibstoffvorrat ausgeht. Je schneller die Anschüsse erfolgen, um so höher fällt Ihre Bonus-Wertung aus. Doch Vorsicht ist angeraten: Durch zu häufiges Schießen wird Ihr Laser überhitzt, und Sie können erst dann weiterschießen, wenn er sich wieder abgekühlt hat.

Last but not least: **GHOST TOWN.** In diesem Action-Adventure befinden Sie sich allein in einer unheimlichen Geisterstadt. Doch Sie wissen, daß irgendwo eine alte Schatztruhe verborgen ist. Durchwandern Sie die 19 in recht ansprechender hochauflösender Farbgrafik dargestellten Bilder, und vernichten Sie die Kreaturen, die sich Ihnen in den Weg stellen. Ein Tip: Machen Sie sich Notizen, wenn Sie bei Ihrem Abenteuer in Ghost Town etwas Interessantes entdecken, denn nur allzu leicht kann man die Orientierung verlieren. Und noch eins zum Schluß: Der kürzeste Weg muß nicht immer der beste sein! *(r.s.)*

Grafik	2–7
Sound	2–6
Spielidee	3–6
Spielmotivation	3–8

In der Unterwelt

Programm: Mugsy's Revenge, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** 30,– DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86

Unserem rasenden ASM-Reporter ist es tatsächlich gelungen, ein Interview mit einem Mann zu führen, der als einer der ganz Großen in der amerikanischen Unterwelt zu betrachten ist: MUGSY MELONE! Das im folgenden abgedruckte Gespräch kam unter denkbar schwierigen Umständen zustande und verdient dafür unserer Ansicht nach besondere Beachtung.

ASM: *Mister Melone, zu Beginn unseres Gesprächs möchten wir uns auf das herzlichste bei Ihnen dafür bedanken, daß Sie uns das Interview überhaupt ermöglicht haben.*

Mugsy Melone: *Was soll'n das Gesülze, Mann? Wenn ich nicht mit Dir hätte quatschen wollen, dann wärste jetzt nicht hier! Alles klar?*

ASM: *Alles klar!(?) Gut, dann zu unserer ersten Frage: Nachdem Sie sich für einige Zeit zurückgezogen hatten, wie sehen nun Ihre Pläne für die Zukunft aus?*

Mugsy Melone: *Du meinst damit, daß ich im Knast war? Na und, das sitz' ich doch auf einer Backe ab! Und wie's weiter geht? Ist doch klar, Mann; ich steige wieder ins Geschäft ein.*

ASM: *Was bedeutet das konkret, Mister Melone?*

Mugsy Melone: *Also erstmal: Sag nit ‚Mister Melone' zu mir, das macht mich ganz nervös! Und das mit dem Geschäft? Haste noch nix davon gehört, daß die in Washington verboten haben, Sprit zu verkaufen? Ist doch wohl klar, daß man den armen Teufeln helfen muß, die jetzt auf dem Trockenen sitzen.*



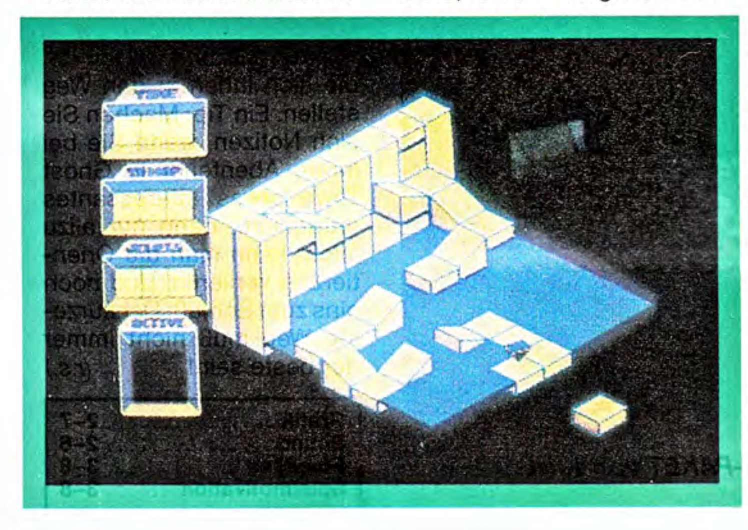
ASM: *Sie sprechen die Prohibition an, das Verbot, Alkohol zu brennen oder zu verkaufen. Und Sie wollen also diesem Gesetz zuwider handeln. Aber ist das nicht ein sehr gefährliches Vorhaben? Ich denke da an die Konkurrenz in Ihrer Branche und natürlich auch an die Polizei.*

Sind Sie schwindelfrei?

Programm: Spindizzy, **System:** Schneider, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Electric Dreams, **Vertrieb:** Activision Deutschland, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel. 0 40 / 2 20 13 70

Am Anfang war . . . nichts! Dann kam Marble Madness. Dann eine Weile lang wieder nichts. Und dann plötzlich erschien Gyroscope von Melbourne House, welches für mich zu den besten Programmen des Jahres 1985 zählte. Ich war skeptisch, ob es gelingen würde, ein ähnlich gutes Spiel wie diesen absoluten Knüller zustande zu bringen.

Doch tatsächlich, SPINDIZZY aus dem Hause ELECTRIC DREAMS hat das Zeug dazu, einem Vergleich mit den so erfolgreichen Vorgängern standzuhalten.



Auch hier müssen Sie einen Kreisel durch einen slalomartigen Parcours steuern, doch im Gegensatz zu Gyroscope kann Ihre Spielfigur hinter massiven dreidimensionalen Mauern verschwinden. Auf dem Spielfeld verteilt befinden sich Aufzüge, Sprungbretter, seltsam anmutende sich bewegende Formen und Irrgärten, welche die Orientierung auf eine harte Probe stellen.

Eigentliches Ziel des Spiels ist es, energiespendende Juwelen zu finden und einzusammeln, die über das ganze Gelände verstreut sind. Während Ihrer „Sammel-Aktion" läuft die Uhr, doch jeder aufgenommene Juwel dreht die Zeiger wieder ein wenig zurück.

Den Kreisel unter Kontrolle zu halten, ist wahrlich eine Kunst für sich. Einige Übung, ein gutes Augenmaß und sehr viel Fingerspitzengefühl sind erforderlich, um den Kreisel in der Bahn zu halten. Rollt er über den Abgrund, so bedeutet dies Zeitverlust; fällt er zu tief, so zerspringt er in vier Teile, und das Spiel ist beendet.

Die Grafik des Programmes ist überwältigend, der Parcours mit seinen Hindernissen hervorragend dargestellt. Rechnen Sie nun noch einen atemberaubenden Handlungsablauf und knifflige Geduldsproben hinzu, und das Ergebnis ist ein wirklich absolut interessantes und fesselndes Spiel. *(r.s.)*

Grafik	10
Sound	9
Spielidee	7
Spielmotivation	10

Mugsy Melone: *Also, paß mal auf: Die Jungs hier werden schon sehen, daß der gute alte Mugsy nicht so schnell kleinzukriegen ist! Und die Bullen? Meinste denn, die trinken nicht auch ganz gern mal 'n guten Schluck? Und außerdem kannste mit 'n paar Dollar jeden weich machen. Übrigens hab' ich 'n sehr zuverlässigen Informanten. Der steckt mir schon, wo ich billig Fusel kaufen kann und wenn die Polypen im Anmarsch sind.*

ASM: *Wir danken Ihnen für das Gespräch, Mister Melo, äh Mugsy, und wünschen viel Erfolg für die Zukunft!*

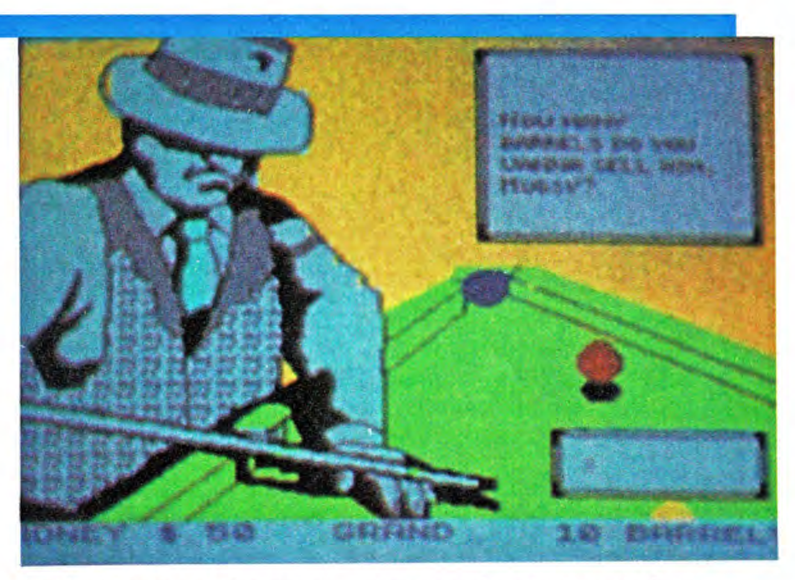
Mugsy: *Nu mach mal halblang, war doch ganz nett mit Dir! Und wenn Du mal Zeit hast, dann komm mal wieder vorbei. Dann machen wir mal 'ne richtige Sause, daß die Post abgeht!*

(Dieses Interview gab uns unser Reporter gestern abend telefonisch durch – er ist heute noch nicht zum Dienst erschienen.)

Einige zusätzliche Informationen: Das Spiel **MUGSY'S REVENGE** von **MELBOURNE HOUSE** bot in der von uns getesteten C-64-Version eine Grafik, die man getrost zum Allerfeinsten zählen kann. Der Sound steht den hervorragend gezeichneten Bildern in keinster Weise nach; herrlich die an die Klänge der Zwanziger Jahre erinnernden Melodien.

Die Handlung, welche aus unserem „Interview" schon ansatzweise zu ersehen ist, basiert in äußerst unterhaltsamer Weise auf strategischen Überlegungen beim Ankauf von Alkohol, bei der Eröffnung von Nacht-Clubs, dem Abschluß von „Verträgen" mit anderen Gangster-Bossen usw. Aber auch Action-Freunde kommen voll auf ihre Kosten: Eine tolle Arcade-Sequenz gibt genügend Möglichkeit, sich auszutoben. Ich für meinen Teil freue mich schon jetzt auf ein neues Mugsy-Abenteuer – wie wäre es mit dem Titel „Mugsy for President"?

(Bernd Zimmermann)



Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**9**

Abwehrkampf

Programm: Defence 16, **System:** Commodore 16, **Preis:** ca. 24 Mark, **Hersteller:** Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW 17, England

Die Commodore-16-FREUNDE werden sich freuen: Schon wieder wartet ein interessantes Luftkampf-Spiel auf sie: **DEFENCE 16.** „Unser blauer Planet" wird von einer außerirdischen, intelligenten Rasse angegriffen. Sie sind einer der Piloten, die versuchen müssen, die Kampfgeschwader des Feindes zu stoppen bzw. diese vor der Landung zu vernichten. Denn: Wenn diese erst einmal gelandet sind, werden sie mutieren – dies könnte das Ende der Erde sein. Die Steuerung von DEFENCE 16 von **PROBE SOFTWARE** erfolgt über die Tastatur: „A" = nach oben. „Z" = nach unten. „Commodorezeichen" = Hyperspace-Sprung. „SHIFT" = Bombenabwurf. „RETURN" = Beschleunigung/Schub. „SPACEBAR" (Leertaste) = rückwärts fliegen.

Die Grafik dieses Spieles ist „brauchbar"; das Spielgeschehen ist durchaus als gut und spannend zu bezeichnen. Einziger Nachteil: Keine Joystick-Steuerung möglich! Dennoch: Wenn ich schon mit der Tastatur so gut zurecht kam, dann werden es die „Commodore-16-Profis" doch wohl noch besser können, oder?

rob

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**8**

In Vergessenheit

Programm: Into Oblivion, **System:** Schneider, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Nach dem großen Erfolg von NONTERRAQUEOUS folgte ein etwas geringerer mit SOUL OF A ROBOT, und nun ist der dritte Teil **INTO OBLIVION** erschienen. Ob's weiter bergab geht mit der Erfolgsbilanz? Für mich ist es einfach unverständlich, daß **MASTERTRONIC** ein solch – gelinde gesagt – mäßiges Programm als Fortsetzung der „Trilogie" veröffentlicht hat! Wer dieses Programm gekauft hat in der Meinung ähnliche Qualitäten geboten zu bekommen wie bei NONTERRAQUEOUS, der wird und muß enttäuscht sein. Ich jedenfalls war es. Zur Story: INTO OBLIVION (zu Deutsch: „In Vergessenheit geraten") setzt da an, wo man mit „Soul of a Robot" zu Ende war. Sie haben die Aufgabe, mit Ihrem Suchschiff „Mk II" Droiden aufzuspüren und diese zu vernichten, ehe Sie selbst deren Opfer werden. Nun, was soll man eigentlich noch über dieses Spiel sagen, das nicht nur eine



schwache Grafik, einen unbefriedigenden Sound und eine „ganz normale" Spielidee aufweist? Am besten gar nichts mehr. „Into Oblivion" („in Vergessenheit geraten") kann man wirklich „vergessen".

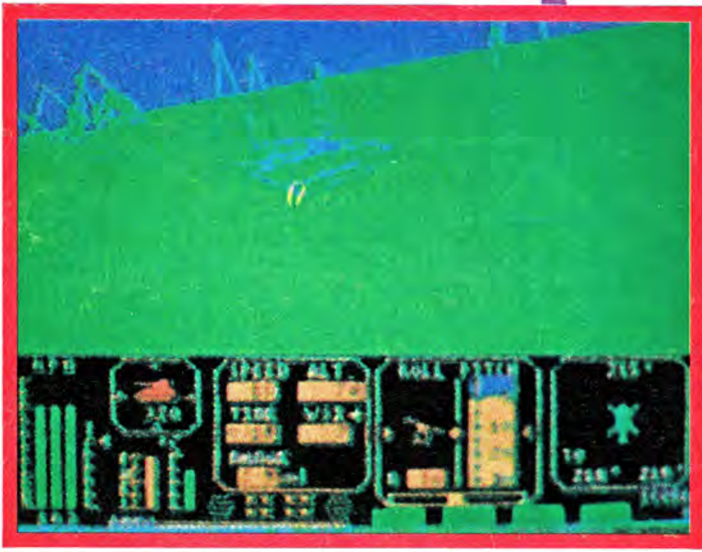
fripp

Grafik	**4**
Sound	**3**
Spielidee	**1**
Spielmotivation	**0**

Spannender Luftkampf!

Programm: Tomahawk, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 40,– DM, **Hersteller:** Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey GU15 3AI, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80.

„Nur fliegen ist schöner!“, könnte man sagen, wenn man D.K. Marshall's FIGHTER PILOT einmal gespielt hat. Der jetzt erschienene Nachfolger des FIGHTER PILOT könnte ebenso ein Renner unter Action-Simulations-Spielen werden. Sein Name: **TOMAHAWK.** TOMAHAWK ist eine Hubschrauber-Spiel erster Klasse und basiert auf dem amerikanischen Kampfhubschrauber AH-64A APACHE.



Doch bevor ich mehr zum Spiel sage, will ich noch den neuen Kopierschutz LENSLOCK erklären, der mit Tomahawk erstmals eingeführt wird. Dem Spiel liegt eine kleine Plastiklinse bei. Im Programm erscheint dann ein großes „H“. Mit der Plastiklinse muß dieses „H“ auf eine bestimmte Größe justiert werden. Ist dies geschehen, drückt man „ENTER“. Ein chaotisches Muster erscheint auf dem Bildschirm. Jetzt soll man mit Hilfe der Linse die Buchstaben „O“ und „K“ lesen können. Wenn das geklappt hat, drückt man „ENTER“ und 2 Buchstaben der Ziffern erscheinen. Diese Buchstaben müssen richtig eingegeben werden, sonst ... neuladen. Hat man auch diese Hürde genommen, erscheint das Hauptmenü. Es bleibt zu hoffen, daß LENSLOCK ein Einzelfall bleibt, sonst helfen nur noch Multiface One und Mirage Microdriver.

So, genug von LENSLOCK, nun zu Tomahawk. Wer Fighter Pilot schon hat, braucht sich nicht groß umzustellen, die Instrumente gleichen einander. Im Kassettenfaltblatt wird kurz erklärt, wie man einen Hubschrauber fliegt und wie sich Hubschrauber in der Luft verhalten.

Jetzt kann es losgehen. Man dreht den Motor bis oben auf und lenkt leicht nach vorne. Der Hubschrauber setzt sich langsam, aber sicher in Bewegung und fliegt los. Man sollte den Motor nicht zu hoch drehen, sonst überhitzt er. Ist der Motor erst einmal in der Luft ausgegangen, kriegt man ihn meistens nicht mehr an, und dann geht's bergab und der Hubschrauber zerschellt am Boden. Apropos Boden: Da stehen ziemlich viele Objekte herum. Insgesamt über 7 000 Stück sollen es sein. Es gibt Panzer, Bäume, Feldkanonen, Hochspannungsmasten und Gebäude.

Und dann gibt es noch die feindlichen Hubschrauber. Die Vermutung liegt nahe, daß jetzt endlich geballert werden darf. Drei Waffensysteme stehen zur Verfügung. 30 mm Bordkanonen, Raketen und lasergesteuerte Missiles. Nun aber ran an den Feind, aber wo ist er denn??? Hier hilft das Navigationssystem, das sehr leicht zu bedienen und abzulesen ist. Hat man den Feind in Sichtweite, sollte man losballern. Treffer! Wo ist der nächste? Wer ganz einfach mit seinem Hubschrauber auf der Stelle stehenbleibt, muß damit rechnen, daß der Feind-Hubschrauber schon unbemerkt und lauernd seine Runden ein paar Meter höher kreist.

Wem dies immer noch alles zu leicht ist, der sollte ganz einfach 'mal den bodennahen Luftkampf versuchen, so ein Hubschrauber-Duell in 10-20 Fuß Höhe. Da kommt Stimmung auf! Außerdem lassen sich dazu oder auch einzeln noch „Gemeinheiten“ wie Seitenwind und Turbolenzen, Nachtflug und Bewölkung einbauen.

Gespielt werden kann über die Tastatur, Kempston- oder Sinclair Joystick. Wer das Interface 2 hat, kann beide Joysticks zum Manövrieren benutzen, den einen für den Schub, den anderen zur Steuerung.

Klares Urteil. Das Spiel ist spitze! Jeder, der Flugsimulatoren mag, sollte sich das Spiel anschaffen. Hoffen wir, daß wie beim Fighter Pilot die Anleitung noch „eingedeutscht“ wird, aber wer das Fliegen ein bißchen beherrscht, kann auch drauf verzichten.

(Peter Braun)

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**

Verwunschener Prinz!

Programm: Dark Tower, **System:** Commodore 16, **Preis:** 29,– DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Vertrieb:** Joysoft, Humboldtstraße 84, 4000 Düsseldorf.

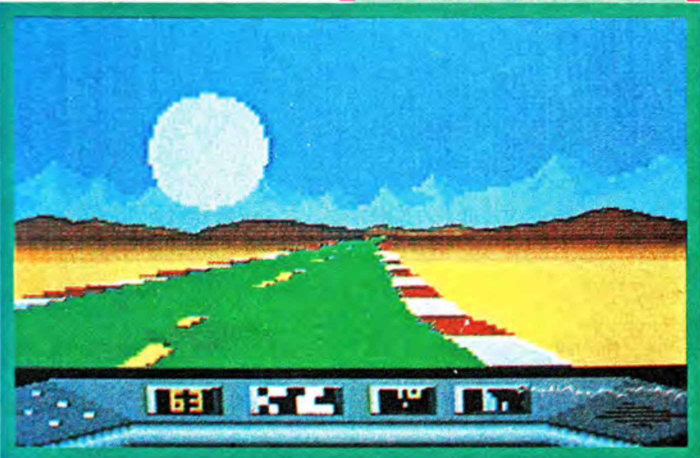
DARK TOWER von **MELBOURNE HOUSE** greift die alte Grimm'sche Mär vom verwunschenen Prinzen wieder auf. Bei diesem C-16-Produkt spielt nicht ein „Froschkönig“ die Hauptrolle; da wir ja in „moderneren Zeiten“ leben, handelt es sich hier um einen „Mutantenkönig“. Der finstere Wächter des „dunklen Turmes“ (Dark Tower) hat den armen Prinzen Harry (Ähnlichkeiten mit tatsächlich lebenden Prinzen wären rein zufällig!) in einen Mutanten verwandelt, so die Story und der Ausgangspunkt Ihres Abenteuers. Versuchen Sie nun, in einem typischen „Gerüstspiel“, aus den Kerkern des Turmes zu kommen, um die wahre Gestalt des Prinzen wiederzuerlangen. Überwinden Sie das automatische Sicherheitssystem des Wächters, sammeln Sie soviel Juwelen wie möglich, und Sie werden am Ende das Geheimnis des Dark Tower erfahren. Das Spiel zeichnet sich durch seine enorme Schnelligkeit und die 27 verschiedenen Levels (Screens) aus. Die Story ist recht gut. Die Grafiken dem C-16 angemessen. Ein hübsches Spielchen, mehr leider nicht. Dutzendware! *rob*

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**6**

Gute Grafik! schwaches Spiel

Programm: Elektra Glide, **System:** Atari, Commodore 64, **Preis:** (Kass) ca. 30,– DM, (Disk) ca. 45,– DM, **Hersteller:** English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst.





Warum in der englischen Presse soviel Aufhebens um **ELEKTRA GLIDE** von **ENGLISH SOFTWARE** gemacht wird, scheint mir unverständlich! Bei den britischen Kollegen ist die Rede von – ich zitiere – „einem der besten, High Speed, adrenalinausschüttendsten Rennspielen aller Zeiten." Ich muß gestehen, daß ich beim Test der Atari-Version zwar sehr überrascht von der Grafik war, das „Road Race" an sich konnte mich aber in keinster Weise begeistern.
Elektra Glide ist die Geschichte einer Rennstrekke, die sehr futuristisch anmutet. Man kann zwar per Joystick aus mehreren Kursen auswählen, dennoch weist dieses Programm nicht die Klasse eines „Pole Position" (zum Beispiel!) auf!
Erstaunt stellte ich bei meinem Rennen gegen die Uhr fest, daß man gar nicht von der Straße abweichen kann: Man fährt sozusagen „automatisch", und der Kurs wird wie „von Geisterhand" gehalten. Ominöse Objekte, wie Würfel, überdimensionale Kaugimmi-Blasen oder Kugeln möchten Sie bei Ihrer Fahrt behindern: Jede Kollision bedeutet Zeitverlust. Ausweichen kann man kaum; nur Beschleunigung (Joystick nach vorn) und Abbremsung (dasselbe nach hinten) ist einigermaßen beeinflußbar. Schade um die schöne, wundervolle Grafik! Meiner Meinung nach hätte man „etwas mehr" aus ELEKTRA GLIDE machen müssen!

Rupert Hine

Grafik	10
Sound	9
Spielidee	3
Spielmotivation	1



Der Arcade-Hit! „Hit the Bomb, Jack!"

Programm: Bomb Jack, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** (C-64) ca. 36,– DM; (Spec) ca. 28,– DM; (Schn) ca. 32,– DM, **Hersteller:** Elite Systems, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, England
Schon seit einiger Zeit steht in meiner Lieblingskneipe ein Spielautomat herum. Schon oft habe ich mich an diesem herrlichen, lustigen und spannenden Spiel vergnügt (und nebenbei ein „paar Mark investiert"!). Nun, dieses Spiel hieß **BOMBJACK.** Als die frohe Kunde mich erreichte, daß es jetzt auch für die Heimcomputer zu haben ist, habe ich mich dann sogleich an den C-64er gesetzt und das Ding eingeladen.
Zugegeben, das grafische Niveau eines Spiel-(Computer-) Automaten ist nicht zu erreichen. Dennoch ist die C-64-Grafik dieses Spielhöllenhits hervorragend (!) gelungen. **ELITE** hat dieses Programm auch für den Spectrum und den Schneider veröffentlicht (auch dort sind die Grafik und der Spielablauf sehr gut!).
BOMBJACK, der Mann ohne Angst, ist damit beschäftigt – hoch über den Wolken von Griechenland, Ägypten und New York – Bomben einzusammeln. Seine Gegner sind todbringende Roboter, heimtückische Satelliten und sogar „Killer-Spatzen". Hier und da ist es angebracht, die „Power Pills" (Kraft-Pillen) aufzuspüren und „einzunehmen", die dem guten Bombjack ein „Superman-ähnliches Image" verleihen. Aber Vorsicht! Die Kraftpillen verlieren bald an Wirkung. Neue suchen! Bombjack hat mir damals (Kneipe) wie heute (Computer) gleichermaßen imponiert! Empfehlenswert!!! *Manfred Kleimann*



Grafik	10	Sound	8
Spielidee	9	Spielmotivation	10

Mit dem Finger am Abzug

Programm: West Bank, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 30,– DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Vertrieb:** T. S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: 09 11 / 28 82 86



Nachdem sich Mastertronic's Kane für die Besitzer eines Commodore-Computers zu einem wahren Knüller entwickelte, kommen nun auch die Schneider- und Spectrum-Freunde in den Genuß eines erstklassigen Western-Programmes. **WEST BANK** heißt dieses Super-Spiel, verantwortlich hierfür zeichnet das englische Software-Haus **GREMLIN GRAPHICS**!

Die von mir getestete Schneider-Version des Spieles zauberte zunächst einmal eine ganz phantastische Titel-Grafik auf den Bildschirm. Und wie es begann, so ging es denn auch in rasantem Tempo weiter.

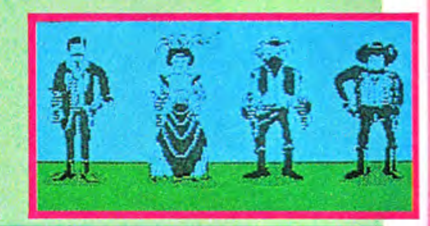
Das Spiel ist zwar auf recht einfache Weise in Szene gesetzt, dennoch aber von hohem Unterhaltungswert.

Ein wenig erinnert West Bank an die Schießübungen der Polizisten, wo es darum geht, im Bruchteil von Sekunden zu entscheiden, ob die plötzlich auftauchenden „Pappkameraden" unschuldige Bürger oder gefährliche Verbrecher verkörpern sollen. Tatsächlich ist bei dem Spiel ein außergewöhnlich gutes Reaktionsvermögen erforderlich. Eine Bande skrupelloser Gangster ist in die West Bank eingedrungen, um große Beute zu machen. Der Spieler befindet sich im Kassenraum und hat die Augabe, die Gang von ihrem Vorhaben abzuhalten. Zwölf Türen führen von dem Kassenraum aus in weitere Nebenräume. Jedesmal wenn sich eine der Türen öffnet, erscheint für einen kurzen Augenblick entweder einer der Gangster oder aber ein harmloser Kunde der Bank. Nun muß der Spieler blitzschnell „die Spreu vom Weizen trennen", das heißt die Schurken müssen unbedingt „erledigt", die friedlichen Bankkunden jedoch dürfen auf keinen Fall verletzt werden.

Doch damit nicht genug – um die Angelegenheit noch weiter zu erschweren, treten die Gangster gar als Kunden getarnt auf. Also, Vorsicht ist geboten!

Wenn auch das Programm strategische Überlegungen nicht berücksichtigt, so kommen doch Freunde von guten und schnellen „Ballerspielen" voll auf ihre Kosten. *(bez.)*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	7
Spielmotivation	10



Auf Gefechtsstation

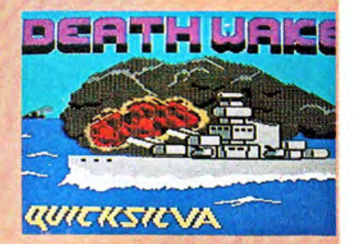
Programm: Death Wake, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Quicksilva Ltd., Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel. 0 04 41 / 4 39 06 66

Als eine Mischung aus „Tigers in the Snow" und „Beach Head" könnte man **QUICKSILVA's** neues Programm **DEATH WAKE** bezeichnen. Strategische Spielzüge werden bei dem Programm auf interessante Art und Weise mit heftigem Kampfgeschehen verknüpft.

Das Spiel ist aufgeteilt in zwei Abschnitte: neben einem Übersichtsplan des Kampfgebietes werden auf einem „Strategie-Screen" Informationen über Punktestand, Waffenpotential usw. eingeblendet. In Form von kleinen quadratischen Symbolen werden die feindlichen sowie die eigenen Gefechtswaffen, wie Flugzeuge, Schiffe, U-Boote etc., über die Landkarte verteilt, dargestellt. Wird ein Kampfbefehl erteilt, so schaltet der Computer um und zeigt nun einen Detailausschnitt. Ähnlich wie bei „Beach Head" kann man nun beispielsweise Kriegsschiffe und feindliche Alpha Jets „aufeinander loslassen". Hierbei müssen möglichst alle gegnerischen Flugzeuge vernichtet werden, jeder Abschuß wird mit Bonus-Punkten belohnt. Die vom Feind erzielten Treffer werden dagegen prozentual als Beschädigung des Kriegsschiffes gewertet.



Nach diesem Gefecht erscheint wieder der Strategie-Screen auf dem Monitor, und die nächste Auseinandersetzung kann „geplant" werden. Bis alle gegnerischen Streitkräfte außer Gefecht gesetzt sind, vergeht sicherlich einige Zeit; vor allem sehr viel Fingerspitzengefühl bei der Bedienung des Joysticks ist unbedingt nötig. Die Grafik dieses Programmes braucht einen Vergleich mit den schon genannten Vorbildern keinesweg zu scheuen, wenn sie auch hier und da noch hätte verfeinert werden können. Was



hingegen den Sound anbelangt – nun, da ist außer ein paar kläglichen Piepsern und indifferentem Rauschen leider nicht viel zu vernehmen. Aber trotz dieses Mankos gehört Death Wake zu den wenigen Programmen, die auch über einen längeren Zeitraum immer noch interessant und abwechslungsreich bleiben. *(p.s.)*

Grafik	8
Sound	0
Spielidee	6
Spielmotivation	9



T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Utilities für den Spectrum

HISOFT-Pascal mit **deutscher** Anleitung 99.90
HISOFT-Basic-Compiler COLT (wandelt Basic-Programme in Maschinencode um) 59.90
HISOFT-C-Compiler, die Programmiersprache der Zukunft 99.90
HISOFT-Devpac Assembler und Disassembler im Paket 59.90
Beta Basic 3.0 (deutsche Version auch für Discovery) 59.90



Drucker-Interface

Kempston Typ E-Interface mit Software im ROM, d.h. es wird kein Speicherplatz belegt. Routinen für alle gängigen Druckertypen bereits implementiert. COPY- und Vierfachcopy möglich.
Phantastischer Preis 179.90

BIS ZU 1,4 MBYTE FÜR JEDEN SPECTRUM

Die neuen Discovery-Systeme mit — Centronics-Drucker-Interface — Joystick-Interface (Kempston-Typ) — Video-Monitor Ausgang — Befehlssatz voll Microdrive kompatibel — belegt **keinen** RAM im Spectrum — deutsches Handbuch und Einführungsdiskette — 1/2 Jahr volle Garantie. Stabilisiertem Netzteil (versorgt auch Ihren Spectrum)

DISCOVERY 180 ein Laufwerk 180K Speicherplatz **DM 599,—**
DISCOVERY 360 zwei Laufwerke 360K Speicherplatz **DM 848,—**
DISCOVERY 720 ein Laufwerk 720K Speicherplatz **DM 899,—**
DISCOVERY 1400 zwei Laufwerke 1,4M Speicherplatz **DM 1348,—**
DISCOVERY PLUS 18 Einbausatz mit 1 Zusatzlaufw. 180K **DM 289,—**
DISCOVERY PLUS 72 Einbausatz mit 1 Zusatzlaufw. 720K **DM 499,—**

Kempston PRO

Das wohl umfassendste Joystick-Interface für den Spectrum. Insgesamt drei Anschlüsse (davon 2 wie Interface 2, zusätzlich Kempston- und Cursor-Key Interface) natürlich auch mit ROM-Slot für Sinclair-Module 59.90

Competition Pro 5000

Der Super-Joystick **49,90**

MULTIFACE ONE

Endlich ist das Problem der Sicherungskopien endgültig gelöst. Mit Multiface können Sie **jedes** Programm, das Sie in Ihren Spectrum geladen haben, auf Band, Microdrive-Cartridge oder Floppydisk abspeichern. Daneben ist eingebaut: Joystick-Interface, Composite Video-Interface, 8KB ROM, 8KB RAM, den Sie auch sonst nutzen können.
Multiface speichert den gesamten Rechnerinhalt (inkl. Register) auf jedes am Spectrum anschließbare Medium.
Natürlich haben sie 6 Monate Garantie.
DM 159,90

Samantha Fox Strip-Poker

Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud Poker müssen Sie schon ganz schön cool bleiben. Ob Sie es schaffen, Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos – und bluffen kann Samantha auch.
Für Spectrum 48K/128K 29,90
Für Schneider 464/664/6128 29,90

SUPER TRACKBALL

Extrem schwere Ausführung. Sofort anschließbar an jeden C-64, VC 20, Atari, Schneider. Über Tracball Interface (49.90) auch an jeden Spectrum .... **DM 69,90**

AMX-Mouse für den Spectrum

Endlich ein Grafik-Tool der Superlative für den Spectrum:
Komplettes System mit Interface, Mouse, allen Kabeln und professioneller Software (Pull-Down-Menues, Paintbrush, Paintroller, Spray Can, Zoom-Mode, Pattern usw.)
Natürlich sofort anschlußfertig für ... **259,00**

Sinclair QL

QL-Hyperdrive (3-D-Autorennen) 59,90
QL-Match-Point (3-D-Tennis) 59,90
QL-Chess (Schachprog. neue Version) 79,90
Spook 49,90
Zapper 49,90
APL (Keyword) 399,90
BJ-In 3D Land 49,90
ICE Choice 59,90
Supercharge (Compiler) 199,90
R Windows 49,90
Key Define 49,90
Assembler 119,90
Stock Control 59,90
Mailing List 59,90
Superforth + Reversi VI.3 119,90
Reversi 49,90
Meteor Storm 49,90
Integrated A/Cs (Sagesoft) 299,90
Macro Assembler (Sinclair) 199,90
Super Astrologer 99,90
Q Draw 59,90
Archiver 75,90
Compendium (Disc) 119,90
Toolkit II (ROM) 159,90
BCPL 199,90
ICE Compendium 199,90
HiSoft Mon QL 99,90
Hi Soft Superbasic 99,90
Englisch Trainer 59,90
Lands of Havoc 69,90
Scrabble 49,90
QL Super Sprite Generator 49,90
Cosmos 59,90
Knight Flight 59,90
Area Radar Controller 49,90
West 49,90
Gitadel 49,90
The Lost Kingdom of Zkul 49,90
QL-Jabber 49,90
Quazimodo 59,90
QL-Pawn 74,90
Bridge-Player II 59,90
Star Guard & Galactic Invaders 59,90
Night Nurse 54,90
Catridge Doctor 59,90
Kempston Diskinterface (Shugart Bus) 399,00
Laufwerk 3½" kompl. mit Netzteil 499,00
Kempston Centronics Interface (ROM) 159,90

Cartridges Disketten

Microdrive Cartridge (Sinclair) 7,90
Diskette 3½" je 10 Stück 79,00
Reinigungsdisk-Set 3½" 59,90
Diskette 5¼" je 10 Stück 27,90
Disketten Box 5¼" für 70 Stück 35,90
Disketten Box 3½" für 40 Stück 35,90

Spectrum +

solange Vorrat **333,—**

LMT für Spectrum

Die professionelle Tastatur für den Spectrum abgesetztes Zehnerfeld, BREAK, DELETE, EDIT, GRAFIK, Komma, 4 Kursor-Tasten, Shift-Lock, Extended-Mode, / , . , große Space-Taste, insgesamt also 65 Tasten die auch von der Mechanik her allen Ansprüchen gerecht werden. Natürlich nicht beklebt, sondern zweifarbig (rot und schwarz) bedruckt. Formschönes Gehäuse und leichter Einbau (Interface 1 oder Discovery einfach ansteckbar)
Sparsamer Preis 198,00

Schneider Software

Yie ar Kung Fu (Cass.) 35,90
Yie Ar Kung Fu (Disk.) 35,90
TLL Tornado Low Level (Cass.) 35,90
TLL Tornado Low Level (Disk.) 45,90
Bored of the Rings (Disk.) 45,90
Bridge Player 3 (Cass.) 35,90
Bridge Player 3 (Disk.) 45,90
Wintersports (Disk.) 45,90
Gremlins (Cass.) 35,90
Pascal (Disk.) 149,90
Devpac (Disk.) 149,90
The Rocky Horror Show (Disk.) 45,90
Frank Bruno's Boxing (Cass.) 35,90
Frank Bruno's Boxing (Disk.) 45,90
The Way of the Tiger (Cass.) 35,90
The Way of the Tiger (Disk.) 45,90

Der Topseller aus GB

Saboteur Das Actionspiel für den Spectrum **29,90**

C 64 SOFTWARE

Super Bowl 29,90
"V" 29,90
PSI-5 Trading Comp. 35,90
War Play 29,90
Pyjamarama 29,90
Automania 29,90
Choplifter 19,90
Combat Lynx 35,90
Titanic 35,90
Spelunker 19,90
Critical Mass 35,90
Empire! 35,90
Enigma Force 35,90
ACE 39,90
Breakdance 25,90
Laser Compiler Tape 49,90
Laser Basic Tape 39,90
Bomb Jack Disc 45,90
Mercenary Disc 45,90
Fight Night Disc 45,90
Doctor Who 45,90
Everyone's a Wally 29,90
Herbert's Dummy Run 29,90
Blade Runner 29,90
The Rocky Horror Show 29,90
Space Doubt 29,90

3-Kanal-Sound Synthesizer

Endlich der Ton der Ihrem Spectrum bisher fehlt.
Voller Synthesizer mit drei Kanälen und Rauschgenerator, sehr komfortables Musikprogramm (Top Tests in englischen Zeitschriften) komplett mit Lautsprecher, Kabeln, Interface und Programm 119,90

Brandneue Spectrum Software

Combat Lynx 29,90
Flyer Fox 19,90
Sai Combat 29,90
The Great Fire of London 19,90
Three Weeks in Paradise 35,90
Yabba Dabba Doo 29,90
Spitfire 40 35,90
Supersleuth 29,90
Critical Mass 29,90
Death Wake 29,90
Pud Pud 25,90

Super Bowl 29,90
Saboteur 29,90
"V" 29,90
2112 AD 29,90
Gunfight 39,90
Twister 29,90
Pyjamarama 25,90
Schizofrenia 29,90
Green Beret 29,90
Heavy on the Magick 35,90
Art Studio 49,90

The Young Ones 29,90
Laser Compiler 29,90
Laser Basic 39,90
Yie ar Kung Fu 29,90
Ping Pong 29,90
Basketball 29,90
Tau Ceti 29,90
Blade Runner 29,90
The Rocky Horror Show 29,90
Juggernaut 29,90
ID 29,90

Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer.
Versand per Nachnahme (zuzüglich 5,90) oder Vorkasse mit Scheck (zuzüglich 2,50).
Informationen können angefordert werden. Händleranfragen erwünscht.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 0911/288286

Tiefsee-Schatzsuche

Programm: Devil's Crown, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** (Schneider) ca. 32 Mark, (Kass), ca. 55 Mark, (Disc), (Spectrum) ca. 10 Mark, **Hersteller:** (Schneider) Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW 17, England; (Spectrum) Mastertronic, **Vertrieb:** (Schneider) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80 – (Spectrum) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Nachdem sich **DEVIL'S CROWN** als Nachfolger von SORCERY in das Herz des Schneider-Users gespielt hat, folgte nun auch eine Version für den Spectrum. Für Schneider zeichnete **PROBE SOFTWARE** verantwortlich, während die Spectrum-Fassung von **MASTERTRONIC** zum gewohnten „Billigtarif" nachgeliefert wurde.

Worum geht's? Die Legende um das alte Piratenschiff „THE DEVIL's CROWN" hat wieder viele Abenteurer animiert, mit wenig Aufwand eine „schnelle Mark" zu machen. Sie, der Spieler/die Spielerin besorgen sich also ein Schiff, steuern es dort hin, wo die alte „Fregatte" am Meeresboden liegt, und fangen an zu tauchen. Das gesunkene Schiff enthält wertvolle Schätze, die Sie nun gern bergen möchten. Doch: Es ist nicht so einfach, an die Juwelen und das Gold heranzukommen. Es haben sich „unfreiwillig" einige Wächter gefunden: Die Geister der toten Piraten, Killerfische und weitere namenlose Kreaturen.

Wenn Sie sich in die Tiefe begeben, achten Sie auf genügend Atemluft in Ihrer Sauerstoffflasche! Es gibt allerdings einige „Anschwimmpunkte", wo man etwas Sauerstoff „nachtanken" kann. Ihre Aufgabe besteht darin, sieben kostbare Juwelen zu finden, die sich noch in Schiffsräumen der DEVIL's CROWN befinden. Dies ist wahrlich nicht einfach: Als wir die Schneider-Version des Spieles testeten, stellten wir (zu unserer Schande) erst nach einigen Minuten fest, daß die verschiedenen blinkenden Objekte gegen „Festkörper" ausgetauscht werden mußten, um ein Juwel zu erlangen. Werden alle „Blinkies" getauscht, so hat man die Aufgabe gelöst und kehrt zufrieden – mit Kleinoden beladen – wieder an die Oberfläche. Ein weiterer Tip: Achten Sie nicht nur auf die „herumliegenden" Sauerstoffflaschen, sondern auch auf die Munitionsdepots, die sich im Schiff befinden. Denn: Ihre Waffe sollte immer schußbereit sein; besonders dann, wenn Sie einen dunklen, finsteren Raum betreten! Übrigens: In diesen dunklen Räumen müssen Sie sich so schnell wie möglich zum nächsten Ausgang tasten. Sehen werden Sie ihn nicht, deshalb schnell alles antesten!

Fazit: Als „SORCERY 2" würde ich DEVIL'S CROWN nicht gerade bezeichnen. Zu unterschiedlich sind beide Programme. Doch: DEVIL'S CROWN ist ein grafisch ausgezeichnet in Szene gesetzes Spiel, das auch in punkto Spielvarianten-reichtum, überraschenden Effekten und einem relativ hohen Spielwert überzeugen kann. *mk*







Grafik	9	Sound	8
Spielidee	8	Spielmotivation	10

„Bullenspiel"

Programm: The Force, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Mind Games, Liberty House, 222 Regent Street, London, England

THE FORCE von **MIND GAMES** ist ein Spiel, das den Alltag des britischen Polizisten beschreiben will. Ob dies allerdings in der Realität so ist, scheint zumindest zweifelhaft. Denn: In der Rolle eines Superintendent (so nennt sich ein britischer Polizeichef!) besteht Ihre Aufgabe darin, Ihre Leute in drei Schichten zu insgesamt vier Polizeiwachen einzuteilen. Und das sieben Tage die Woche: Ein recht langweiliger Job, isn't it? Ihre „Dienstwoche" teilt sich auf in routinemäßige Fußpatrouillen, Auffinden von Parksündern oder Hundefängern. Diesen oder ähnlichen Tätigkeiten gehen Sie tagaus tagein nach. Was für eine „Belohnung" ist dann die „freudige" Nachricht, daß soeben ein Banküberfall stattgefunden hat. Jetzt heißt es, „sich vom Ar... erheben, Uniform überstreifen, Pistole ins Halfter und ab, seine Leute einzuteilen!"



Kein High-Score!

Programm: Macadam Bumper, **System:** Spectrum/Schneider (auf einer Kassette!), **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, England, **Vertrieb:** Profisoft, Sutthauser Straße 50/52, 4500 Osnabrück

Ja, der gute alte Flipper! In England nennt man das „Vergnügungsgerät Nummer 1 der 50er und 60er Jahre ‚Pinball'". Von Zeit zu Zeit stürzen sich auch mal wieder Softwarehäuser auf dieses „Thema". Das neueste Produkt vom heißen Spiel mit der kalten Stahlkugel kommt von der englischen Firma **PSS** (unter Mithilfe eines französischen Programmierers!) und heißt **MACADAM BUMPER.** Klar, daß diese „Flipper-Soft" sich mit den anderen, früher erschienenen Produkten dieser Art vergleichen lassen muß. Und gerade da schneidet die PSS-Version etwas schlechter ab!

Doch: Zunächst zum Aufbau des Spiels – und das im wahrsten Sinne des Wortes: Diese Flipper-Fassung nennt sich „Construction Set". D. h., daß der Spieler in der Lage ist, sich ein eigenes Flipper-Tableau aufzubauen bzw. zu layouten. Nachdem das Spiel geladen ist, erscheint ein Menue, welches folgende Optionen bietet:

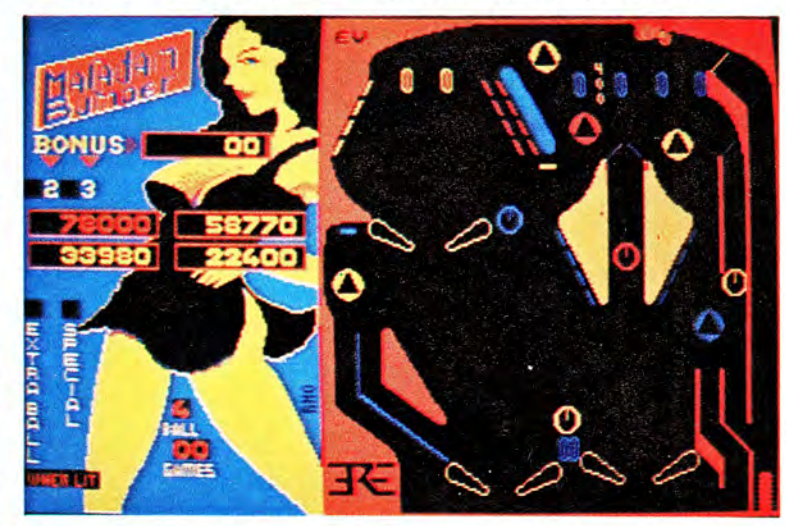
Mit „Y" können Sie ein komplettes neues Spielfeld erstellen (die Ziffern und Zahlen der einzelnen „Kleinteile", die wieder „zusammengesetzt" werden müssen, sind nur sehr schwer zu verstehen!). Mit „P" sind Sie in der Lage, Teile des vorgegebenen Spielfeldes zu ändern. Dies ist eine lobenswerte Idee, hat jedoch nach meinem Test weder bei der Spectrum- noch bei der Schneider-Version irgendeinen praktischen Nutzen.

Deshalb empfiehlt es sich, das „Original-Layout" zu wählen und loszulegen! Wichtig hierbei: Nachdem das Flipperbild erscheint, auf keinen Fall **irgendeine** Taste drücken, da sonst das Programm nicht „funktioniert". Also, gleich, nachdem Sie die „Kiste" sehen, sofort „C" (für Münzeinwurf = Coin) drücken! Danach drücken Sie bitte „N" (für den ersten Spieler). Bis zu vier Personen können am Spiel teilhaben. Immer vorher „C" und dann „N" drükken, bis auf der Anzeige (links) die „Spieler" erscheinen!

Das Spiel selbst wird per Tastatur gesteuert. (Capshift = links; Space = rechts; beide zusammen = Abschuß der Kugel – bei SPECTRUM). Beim Schneider sind es die Tasten „X" und „?".

Sie haben insgesamt fünf Kugeln pro Spiel und werden bald feststellen, daß das Flippern recht schnell eintönig wird. Anmerkung: Die Schneider-Version vom „Bumper" ist um ein „Jota" besser; aber auch nichts Berauschendes!

Vergleicht man MACADAM BUMPER z. B. mit dem „legendären **SAGITTARIAN**-Flipper" (erschienen 1983 für Spectrum), so darf und kann man das neue PSS-Produkt getrost wieder vergessen. Der SAGITTARIAN zeichnet sich besonders durch das große Spielfeld, die Übersichtlichkeit, den logischen Aufbau und das präzise Timing (z. B. bei „Doppelflips" oder „Stop-Bällen") aus.



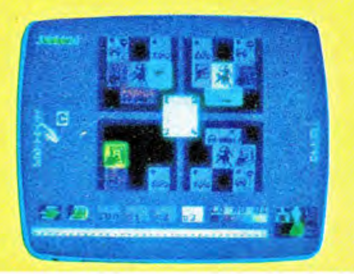
Dennoch: PSS'S MACADAM BUMPER wird vermutlich für die Schneider-Freunde von Interesse sein, denn die kamen noch nicht in den Genuß eines computerisierten Flippers!

Manfred Kleimann

Grafik	9	**Sound**	8
Spielidee	4	**Spielmotivation**	7

Das Spiel wird per Joystick und den berühmten „Fenstern" (Icon) gesteuert. Sie wählen verschiedene Planquadrate aus, um Ihre Polizisten an den entsprechenden Ort des Geschehens zu bringen. Etwas verwirrend: Das Symbol für einen Bobby ist der schwarze Helm, sind es zwei oder mehrere, erscheint ein rosa Helm usw. Sie können auch über die „Icons" Kriminalstatistiken anfordern, für jeden Bereich des Stadtgebietes, um so Ihre Leute verstärkt einzusetzen. Sicherlich ist THE FORCE nicht gerade das, was man ein ausgesprochenes Action-Spiel nennt, dennoch meine ich, hat es seinen Reiz. Es wird nicht so schnell langweilig. Für Tüfftler ein Vergnügen, für Grafik- und Sound-Fans eher eine Enttäuschung. *rob*





Grafik	7
Sound	6
Spielidee	9
Spielmotivation	8

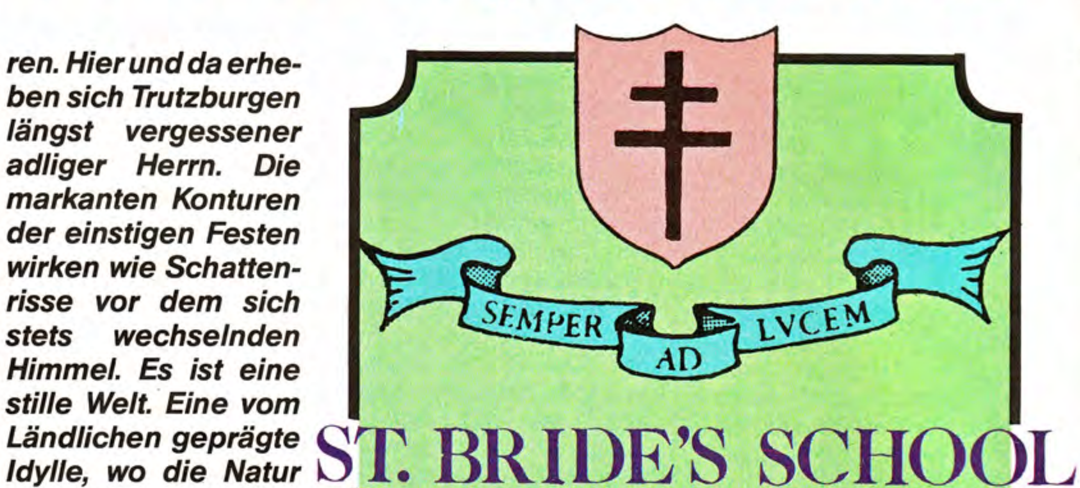
Weitere Action Games auf S. 27

Das „Geheimnis von St. Bride's":

Vom Ferienort zur Avantgarde-Software!

Ausgangspunkt: Burtonport im County Donegal. „Dun na ngall" nennen die Iren diese Grafschaft. Dort, im Norden der Republik, „sei Irland am schönsten", meinen nicht nur die Touristen. Die Landschaft ist herrlich, überall Grün, wohin das Auge reicht. Das Wetter ist bisweilen rauh. Die alten Straßen sind eng und kaum befahren. Hier und da erheben sich Trutzburgen längst vergessener adliger Herrn. Die markanten Konturen der einstigen Festen wirken wie Schattenrisse vor dem sich stets wechselnden Himmel. Es ist eine stille Welt. Eine vom Ländlichen geprägte Idylle, wo die Natur noch Natur sein darf. Donegals Hauptort ist Lifford, der Anlaufpunkt vieler „Insulaner", die die herrliche Welt des wahren, nördlichen Irland „touristisch erobern" wollen. Und: Mitten in dieser Grafschaft liegt ein kleiner Ort namens Burtonport, der einen „Hauch von Vanity Fair" sich bewahrt hat: Ein Teil des „Jahrmarktes der Eitelkeit" in Form eines (strengen) Mädchenpensionates gab es bis in die Zwanziger Jahre unseres Jahrhunderts. Nun ist dieses Internat zu neuem Leben erwacht: Es heißt „THE SCHOOL OF ST. BRIDE'S".

Vor genau 14 Monaten begann die Schule, zu neuem Leben zu erwachen. Einige junge „Pädagoginnen" machten aus der einst so begehrten Schule, die junge Damen zu Ladies machen sollte, eine Art „Disney-Land" für Frauen zwischen 18 und 30 Jahren.





Schulleiterin MARIANNE SCARLETT zeigt mit strenger Miene, wo es „lang geht". Zur besseren Erziehung gehört auch der traditionelle „Kane", der Rohrstock.

Liebe ASM-Leser!
Um Ihnen einen ersten Eindruck des demnächst erscheinenden neuen „St.-Brides-Abenteuers" SILVERWOLF zu ermöglichen, drucken wir für Sie ab Seite 21 einen Comic ab, der einen recht „anschaulichen" Einstieg in die Handlung des Adventure-Spiels bietet.

Ich wollte Genaueres wissen. Wie kommt eine Handvoll junger Pädagoginnen dazu, solch eine nicht gerade alltägliche Idee in die Tat umzusetzen? Ich sprach mit Miss Priscilla Langridge, einer der „Schulgründerinnen":

„Ist Ihre Schule nun ein echtes Pensionat oder eine Vergnügungsstätte für ‚vernachlässigte' Frauen?"

„Wie Sie vielleicht wissen, bestand bis etwa gegen Ende der Zwanziger Jahre ein Pensionat hier in Burtonport. Wir haben vor ziemlich genau 14 Monaten damit begonnen, eine Art von Urlaubsvergnügen mit Erlebniswert zu schaffen. Es gibt sehr viele Frauen, die gern ihren Arbeitsplatz, ihre Hausarbeit oder ihre Alltagswelt gegen einen ‚Echturlaub' eintauschen. Genau das bieten wir an."

„Ist Ihr Pensionat á la Disney Land für jeden zugänglich, und was kostet der ganze Spaß?"

„Natürlich kann jede Frau bei uns gern noch einmal die Schulbank drücken, sich echt schikanieren lassen. Das schätzen die Besucherinnen sehr. Wir haben aber nur in den Sommermonaten ‚geöffnet'. Über die Kosten will ich mich hier nicht öffentlich äußern, aber so ab 20 Pfund kann man hier schon gut seine zweite Schulzeit erleben. Wir haben da auch unsere eigenen Gesetze. Nur Frauen zwischen 18 und 30 Jahren können sich bei uns ‚einschreiben'."

„Welche Kapazitäten – ich meine – wie viele Schulbänke und -betten stehen Ihnen zur Verfügung?"

„Wir sind leider immer sehr schnell ausgebucht. So um die 25 Personen können wir in den Sommermonaten eine Art von Phantasiewelt bieten."

„Sie sagten gerade ‚Phantasiewelt'. Was genau bewegt diese Frauen, sich in St. Bride's einzuschreiben?"

„Wir setzen uns alle mit Haut und Haaren dafür ein, daß den Urlauberinnen etwas geboten wird, was sie sonst vielleicht in dieser Form nirgendswo geboten bekommen. Wir geben ihnen Hausausgaben, sind sehr streng mit ihnen, sorgen aber auch dafür, daß man immer viel Spaß hat. Humor ist überhaupt das Hauptaugenmerk, auf das wir besonderen Wert legen. Immer gibt es lustige und komische Szenen, Witze werden erzählt, dumme Streiche angestellt – eben genau so wie in der Schulzeit!"

„William Makepeace Thakeray beschreibt eigentlich sehr genau die Zustände in einem Mädchenpensionat (in Vanity Fair): Die jungen Damen mußten lernen, sich ‚ladylike' zu benehmen, richtig schreiben, lesen, tanzen und singen zu erlernen sowie sich das ‚Nötigste' in puncto Konversation und Bildung anzueignen, um als ‚ebenbürtige, gehorsame Gattin' dem Ehemann gerecht zu werden. Wird diese Art von Erziehung ebenso gehandhabt?"

„Natürlich nicht! Nur in Ansätzen soll versucht werden, den ‚Urlauberinnen' – wie ich sie einmal bezeichnen würde – etwas von der ‚guten alten Zeit' zu vermitteln. Wie gesagt, der Reiz des Phantastischen, des ‚Fantasy'-Erlebnis steht im Vordergrund."

„Wie nun kamen Sie gerade auf die Idee, Software – also Adventures – zu produzieren. Eine zusätzliche Einnahme-Quelle?"

Priscillas Antwort ließ nicht lange auf sich warten. Sie meinte:

„Eine zusätzliche Geldquelle kann wohl jeder gut brauchen. Gerade wir, die so einigermaßen über die Runden kommen, sind doch darauf angewiesen. Aber, nein, das primäre Ziel war, mit den Adventures – allen voran **THE SECRET OF ST. BRIDE'S** – auch eine Art von ‚Fantasy World' zu schaffen. Ich sehe da keinen Gegensatz. Denn, wir haben in unsere Produktionen einiges an Humorvollem, Skurrilem und Spannendem in das Adventure gepackt. Was wir möchten, ist, die Leute zum Lachen zu bringen, oder aber zum Weinen. Es geht nicht darum, ob man eine Millionenauflage erreicht, vielmehr soll eine bestimmte Gruppe von Leuten angesprochen werden, die sich noch Träumereien und Märchenhaftem hingeben."

„Doch: Zurück zur Schule von St. Bride's. Wie ist sie aufgebaut, wie wird sie geleitet?" wollte ich wissen.

„Da gab es vor nicht allzulanger Zeit eine nette Geschichte von einem britischen Kollegen", fuhr Priscilla fort. „Als er zu einer Reportage zu uns kam, an der Eingangstür klopfte und ein ‚Dienstmädchen' vor ihm stand, glaubte er zunächst seinen Augen nicht zu trauen. Daraufhin bemerkte der wack're Mann: ‚Ich glaube, Miss, Sie stammen nicht aus unserer Zeit! Ihre Kleidung stammt doch aus den 20er Jahren. Oh Gott, ich weiß jetzt nicht, ob ich zu viel oder zu wenig Guiness getrunken habe!' Noch erstaunter war er, als er unserer Schulleiterin, Miss Marianne Scarlett, begegnete: Sie trug, wie gewöhnlich, ein pinkfarbenes Kleid mit einer schwarzen Robe. Wir haben lange gebraucht, um dem guten Mann zu erläutern, daß es in St. Bride's genauso zugeht, wie in dem Internat vor ca. 60 Jahren. Das heißt, kein elektrisches Licht, Kleidung wie Anno Dazumal und ‚Internatsschülerinnen', die ihre Hausaufgaben zu machen haben."


So oder ähnlich geht es zu: Die Girls beim 5-Uhr-Tee!

„Das bedeutet – mit anderen Worten –, es macht den Urlauberinnen ‚in der Vergangenheit' einen Heidenspaß, sich so zu benehmen wie in den ‚Goldenen Zwanzigern?'. Ist das – wie soll ich mit ausdrücken – ist der ‚Historien-Urlaub' denn so gefragt, und was kostet er nun wirklich?"

„Oh, ja, die Frauen fühlen sich sehr wohl in der ‚Ver-



Leiterin Miss Scarlett vor der „Ferien-Schule" von St. Bride's.

gangenheit'. Sie lieben es, weil sie sich mit anderen Frauen und unseren Lehrerinnen über die alten Schultage unterhalten, und weil sie Spaß haben, glücklich sind, die Alltagswelt für eine oder zwei Wochen zu vergessen. Dafür sind sie auch bereit, etwa 120 Pfund (umgerechnet ca. 440 Mark) pro Woche für Unterkunft, Verpflegung, Amusement und ,Unterricht' zu bezahlen."

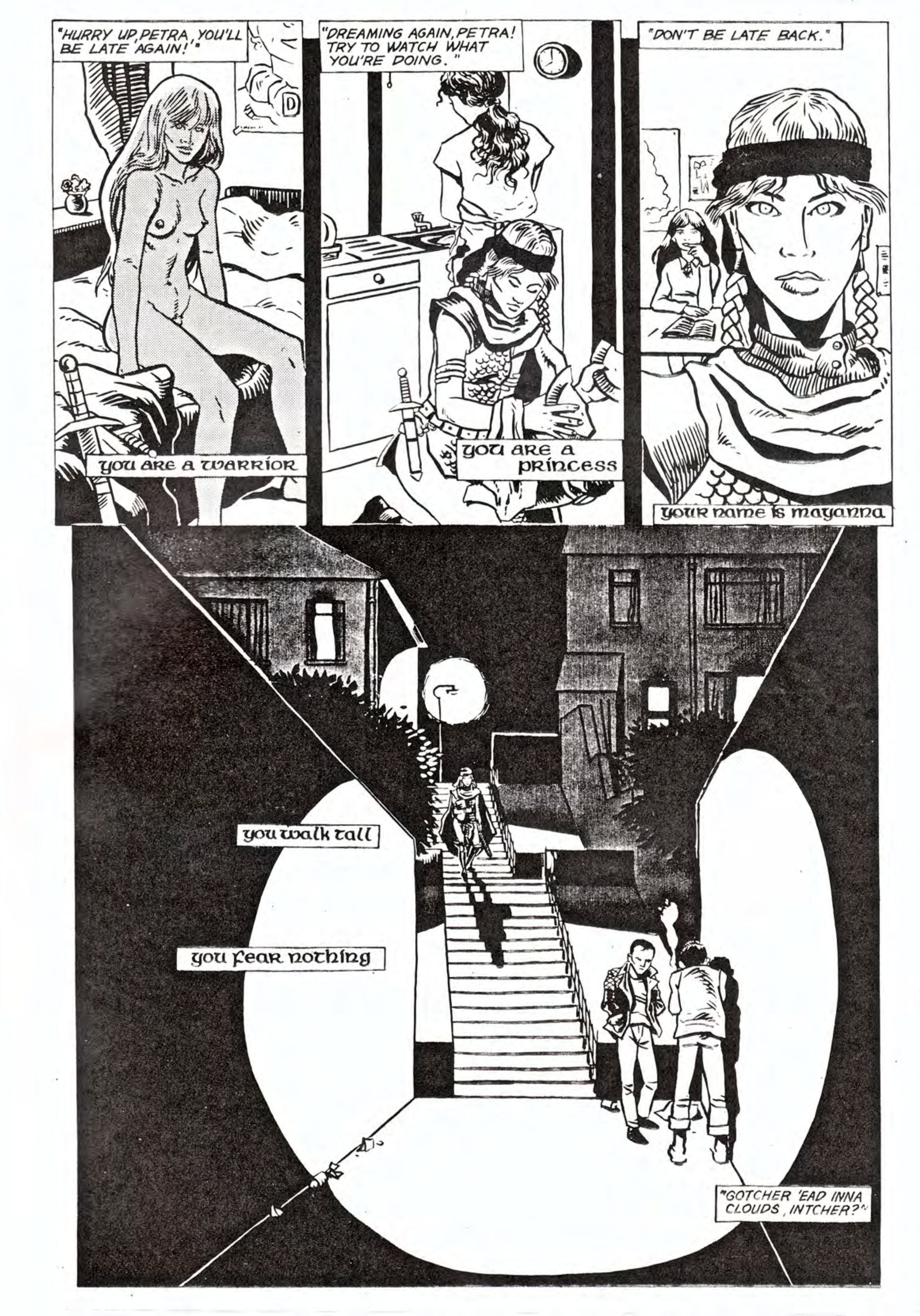
Priscilla Langridge war eine der Mitbegründerinnen des berühmt gewordenen Adventures „Secret of the St. Bride's". Nachdem das Abenteuerspiel in England und Irland anfing, mehr und mehr Erfolg zu haben, machten die „Lehrerinnen" von St. Bride's weiter. Jetzt, wo diese sich als ein Software-Haus fühlen, vollendeten sie inzwischen – wieder für Spectrum und Commodore 64 – den Nachfolger ihres bereits legendären Hits. Kontakte zu Distributeuren wurden nötig, da, wie Priscilla es formulierte, „wir neu auf diesem Gebiet sind". Das nächste Adventure wird **THE SNOW QUEEN** sein, eine Geschichte frei nach dem Märchen von Hans-Christian Andersen. Veröffentlicht wird diese Produktion bei **MOSAIC** (bekannt durch „THE ADVENTURES OF ADRIAN MOLE"). Etwa zur gleichen Zeit wird **CRL „THE VERY BIG CAVE ADVENTURE"** verlegen, über dessen Inhalt man sich noch in Schweigen hüllte. Priscilla dazu: „Warten Sie's doch ab! Sie werden sicher überrascht sein!" Und weiter: „Unsere weitere Zukunft im Adventure-Software-Bereich wird in Spielen bestehen, die cartoon- oder comicartig aufgebaut sein werden. Wir werden versuchen, eine eigene Firma zu gründen – die **,BLONDE BOMBSHELL COMICS'**, und unser erster Titel wird **SILVERWOLF** heißen. Es handelt sich dabei um ein Adventure, das die Geschichte der Menschheit von 3000 v. Chr. bis zum heutigen Tage beinhaltet. Wir möchten versuchen, eine ganz neue Generation von Adventure-Spielen einzuleiten. Bei unseren Spielen soll der Spieler oder die Spielerin nicht von der Ferne aus ins Geschehen eingreifen, sondern selbst Teil des Abenteuerspieles werden. Ich hoffe, daß die technische Weiterentwicklung im Bereich der Hardware einmal ein Computer-Adventure hervorbringen kann, das wirklich spektakulär sein wird", fuhr Priscilla Langridge fort.

Die Leute von St. Bride's sind aber auch schon – wie ich meine – zum jetzigen Augenblick in der Lage, die „vorhandene" Technologie für ihre Adventures zu nutzen: Mit **THE VERY BIG CAVE ADVENTURE** (jetzt rückte Priscilla doch mit der Sprache raus!) sind schon einige bedeutende Schritte in Richtung „modernes Adventure" gemacht worden. Dieser Titel nämlich könnte getrost als erste wirkliche „Computer Comedy Show" bezeichnet werden. Man hat nicht nur eine Reihe von lustigen Gags in das Adventure eingebaut, sondern auch bewiesen, daß komische Szenen in Verbindung mit „ernsten" Interaktionen eine hervorragende Unterhaltungsbasis schaffen, wie es nur die Computer-Adventures zustande bringen; jedes andere Medium hätte – außer dem Buch – Schwierigkeiten. „Der Spieler nimmt selbst einen Teil des Geschehens an, läßt sich von der Geschichte fesseln und macht letztendlich persönliche Erfahrungen. Genau dies erscheint uns wichtig; das ist die Botschaft, die wir entsenden wollen. Wir möchten weg vom Klischee, hin zu einer interessanteren und ernstzunehmenderen Software. Denn: Viele Leute denken noch immer, Computer-Software wäre keine Form der Kunst. Bislang hatten sie vielleicht sogar Recht. Bald könnte dies anders sein", bemerkte Priscilla abschließend.

Die Schule von St. Bride's, ein Ferienparadies für nostalgische Ex-Schülerinnen, wird sicherlich weiter den Zuspruch erfahren, den sie momentan genießt. Die Briten – und die Iren nicht zu vergessen! – lieben diese Art von Urlaubsvergnügen. Das dürfte wohl dem britischen Temperament und der Eigenheit entsprechen. Für Deutsche wäre wohl eine ähnliche Idee nicht in die Tat umzusetzen. Die Briten lieben halt sehr ihre „Empire"-Vergangenheit, die guten alten Zeiten, als noch alles in Ordnung war. Für viele Briten darf das „Empire" nicht aufhören zu existieren. Viele wollen es nicht wahrhaben.

Besonders erstaunlich – und gleichzeitig überraschend – fand ich das Engagement dieser wohl als geschäftstüchtig anzusehenden Clique von St. Bride's, sich „künstlerisch" im Software-Bereich zu betätigen. Ich meine, die „young ladies" aus Irland haben Mut bewiesen. Sie wagen sich auf ein Terrain, das bisher vor ihnen noch keiner betreten hat. Eine Avantgarde, die sich bezahlt macht? Nun, wir werden gespannt sein und warten auf die „neue Software"!

Manfred Kleimann


"HURRY UP, PETRA, YOU'LL BE LATE AGAIN!"
YOU ARE A WARRIOR
"DREAMING AGAIN, PETRA! TRY TO WATCH WHAT YOU'RE DOING."
YOU ARE A PRINCESS
"DON'T BE LATE BACK."
YOUR NAME IS MAYANNA
YOU WALK TALL
YOU FEAR NOTHING
"GOTCHER 'EAD INNA CLOUDS, INTCHER?"

THE WINDCHILD, **VITRINA**, IS YOUR DEAREST FRIEND. I HOPE YOU WILL SOON LEARN TO REMEMBER HER, EVEN IF YOU REMEMBER NOT THE REST OF US.

THEY CALL HER **WHIRLWIND**, FOR IT IS SAID SHE CAN OUTRACE THE VERY WINDS OF HEAVEN AND HER ATTACK IS LIKE THE TORNADO.

I DON'T BELIEVE THIS I JUST...

MIGHT YOU NOT BE FORGETTING SOMEBODY, MA'AM?

IS IT LIKELY I COULD FORGET YOU?

THIS IS **UISCE** WHOSE FORM FLOWS LIKE WATER AND WHO HAS NO TRUE FORM THAT MAY BE CALLED UISCE.

MOSTLY TIMES THEY CALL ME THE **IMP**. YOU'LL HATE ME. WE'RE WORST ENEMIES.

I DON'T THINK SO. I THINK I LIKE YOU... WHEN YOU'RE NOT PUSHING ME AROUND.

ME PUSH YOU AROUND! THERE'S A TURNAROUND!

HEY!...

I SUPPOSE I HAVE GOT A BIT OF A TEMPER

I KNOW YOU ONLY PUSHED ME TO STOP ME GETTING HIT BY A STRAY BULLET.

IT WOULD NOT HAVE BEEN A STRAY BULLET, CHILD.

THEIR MISSION WAS TO KILL YOU. THEY WERE NOT INTERESTED IN US.

THAT IS WHY WE WERE UNABLE TO LEAVE YOU A CHOICE WHETHER TO STAY OR COME. BUT NOW THAT WE ARE HERE THE POSITION WILL BE THE SAME.

IT IS YOU WHO WILL BE IN THE MOST IMMEDIATE DANGER.

"YOU WHO WILL BE THE TARGET"

FOR A FLEETING INSTANT...

...THE WORLD DISSOLVES BENEATH YOUR FEET...

...UNTIL...

DAYLIGHT.

ONE MINUTE THE BLACK SHADOWS OF MIDNIGHT IN A GRIMY TOWN. NOW BROAD DAYLIGHT.

YOUR HEAD REELS.

IT'S BEEN A STRANGE NIGHT.

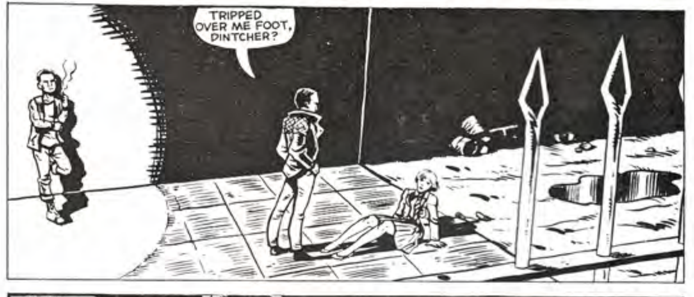
BUT IT LOOKS LIKE BEING A STRANGER DAY.

chapter three:

home









VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Unter der Rubrik „VOLLTREFFER" wird die ASM-Redaktion die Leute, die am besten mit Tastatur oder Knüppel umgehen können, mit Geldpreisen auszeichnen. Deshalb brauchen wir Ihre und Eure Hilfe, liebe Software-Freunde! Schickt uns entweder Euern/Ihren VOLLTREFFER, den ihr beim Spiel Ihrer Wahl erzielt habt (siehe Coupon rechts unten!) oder den High-Score bei einem Spiel, das wir für Euch aussuchen. (red)

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder etwas für unsere „ASM-Artisten" vorbereitet: Wir suchen den Champion bei **YIE AR KUNG-FU!** Sport ist also auch heute angesagt. Wir hoffen, daß sich recht viele „Fighter" auf die Punktejagd begeben! (Näheres: s. Coupon!). Der Beste erhält 50 Mark, der Zweite 25 Mark, und der Dritte wird mit 15 Mark belohnt. Wichtig: Einsendeschluß ist der 20. Juni 1986, und beachtet die Teilnahme-Bedingungen. Wir benötigen nicht nur Euren/Ihren Namen, Absender, Telefon-Nummer und ein kleines Foto von Euch, sondern auch ein Polaroid-Foto (Beweismittel) und/oder die Unterschrift eines Zeugen. Alles weitere erfahrt Ihr aus den untenstehenden Coupons. Wer allerdings seine großen Fähigkeiten auf einem anderen Spiel unter Beweis stellen möchte, der wählt sich frei ein Programm aus und schickt uns ein Polaroid-Foto (Beweismittel, daß Ihr es auch tatsächlich geschafft habt). Wenn's geht, auch hier eine Zeugenunterschrift und ein kleines Foto von Euch selbst mitschicken! Dann ab mit der Postkarte an den **TRONIC-VERLAG, Postfach, 3440 Eschwege, Kennwort „Volltreffer".** Die besten Drei werden – siehe oben! – mit Geldpreisen belohnt!

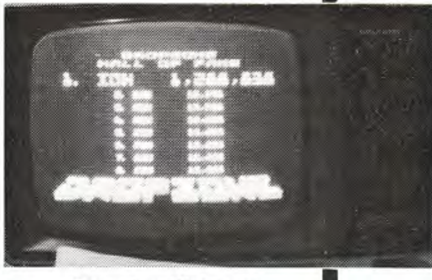
TEILNAHMEBEDINGUNGEN
Wir brauchen: Absender, Tel.-Nummer, persönliches Foto, ausgefüllten Coupon und ein Foto, das als Beweismittel gelten soll!

Beim **FORMULA ONE SIMULATOR** ging so richtig die Post ab! Es erreichte uns wieder eine Reihe von Highscores von vielen „Hobby-Piloten". Am Ende behielt **Bertram Föckler aus München** die Oberhand. Er errang – nach 28 Runden – eine Total-Punktezahl von 404.720. Somit ging der erste Preis (50 Mark) an den Commodore-16-Besitzer. **Sven Thomas aus Zürich** ging mit seinem „Schneider" ins Rennen: Der zweite Preis (25 Mark) wurde für seine Leistung von 387.100 Punkten vergeben. „Bronze" konnte sich ein weiterer „C-16-Fahrer" sichern: 377.000 Punkte und 15 Mark für **Holger Winter aus Hamburg.**

Beim **Volltreffer nach Wahl"** mußte – wie üblich – das Los über die Vergabe der Preise entscheiden. Wie soll man denn auch die Leistungen untereinander „gerecht" vergleichen? Es gewannen: **Gerd Paul aus Würzburg.** Er schaffte auf dem C-64 650.000 Punkte bei **YIE AR KUNG-FU.** (Ein harter „Konkurrent" beim diesmaligen Wettbewerb?!?). Den zweiten Rang belegte das Programm **DROPZONE**, das von **Michael Schmidt aus Gerlingen** auf C-64 mit 1.280.030 Punkten beendet wurde. Der Preis von 15 Mark ging an **Thomas Haude aus Selb**. Er hatte mit seinem C-64 bei den **SUMMERGAMES II** für folgende Highscores gesorgt: Dreisprung: 18,90 m. Rudern: 24,9 sek. Speerwurf: 104,18 m. Hochsprung: 2,50 m. Radfahren: 2:10,1 min. Kayakfahren: 2,16 min.

Versehentlich wurde in der letzten Ausgabe der zweite Preis von MICHAEL POHL „unterschlagen". Wir bitten dies zu entschuldigen. Michael erhält natürlich seine wohlverdienten 25 Mark!

FORMULA ONE SIMULATOR (Commodore 16) Bertram Föckler: 404.720 Punkte; Holger Winter: 377.000 Punkte. (Schneider) Sven Thomas: 387.100 Punkte.



„Beweismittel" von Michael Schmidt

WINTERGAMES: (C-64) Thorsten Egenolf: Biathlon: 1:45; Skisprung: 221,1 m; Bobfahren: 21:20. Michael Pohl: Biathlon: 1:44; Skisprung: 218,8 m. Stefan Müller: 1:46; Skisprung: 219,4 m.

YIE AR KUNG-FU: Gerd Paul: 650.000 Punkte (C-64)

DROPZONE: Michael Schmidt: 1.280.030 Punkte (C-64)



Gerd Paul

SUMMERGAMES II: Thomas Haude: Dreisprung: 18,90 m; Rudern: 24,9 sek; Speerwurf: 104,18 m; Hochsprung: 2,50 m; Radfahren: 2:10,1 min; Kayakfahren: 2,16 min.

SOCCER II: Michael Pohl: 7:0/Stufe 9 (C-64)

KOSMIC KANGA: Walter Holzer: viertes Level (ZX-Spectrum)

EIDOLON: Thorsten Solf: Level 6 erreicht (C-64)

H.E.R.O.: Sven Kreitmair: 125.480 Punkte (C-64)

WESTBANK: Carsten Heller: 284.210 Punkte (ZX-Spectrum)



Thomas Haude

YIE AR KUNG-FU

Name: ______ Adresse: ______

______

Unterbietung der High-Score-Punktzahl (450.000) ______

Computer-System: ______

Zeugenunterschrift ______

VOLLTREFFER NACH WAHL IM JUNI/JULI

Name: ______ Adresse: ______

______

Name des Programmes: ______

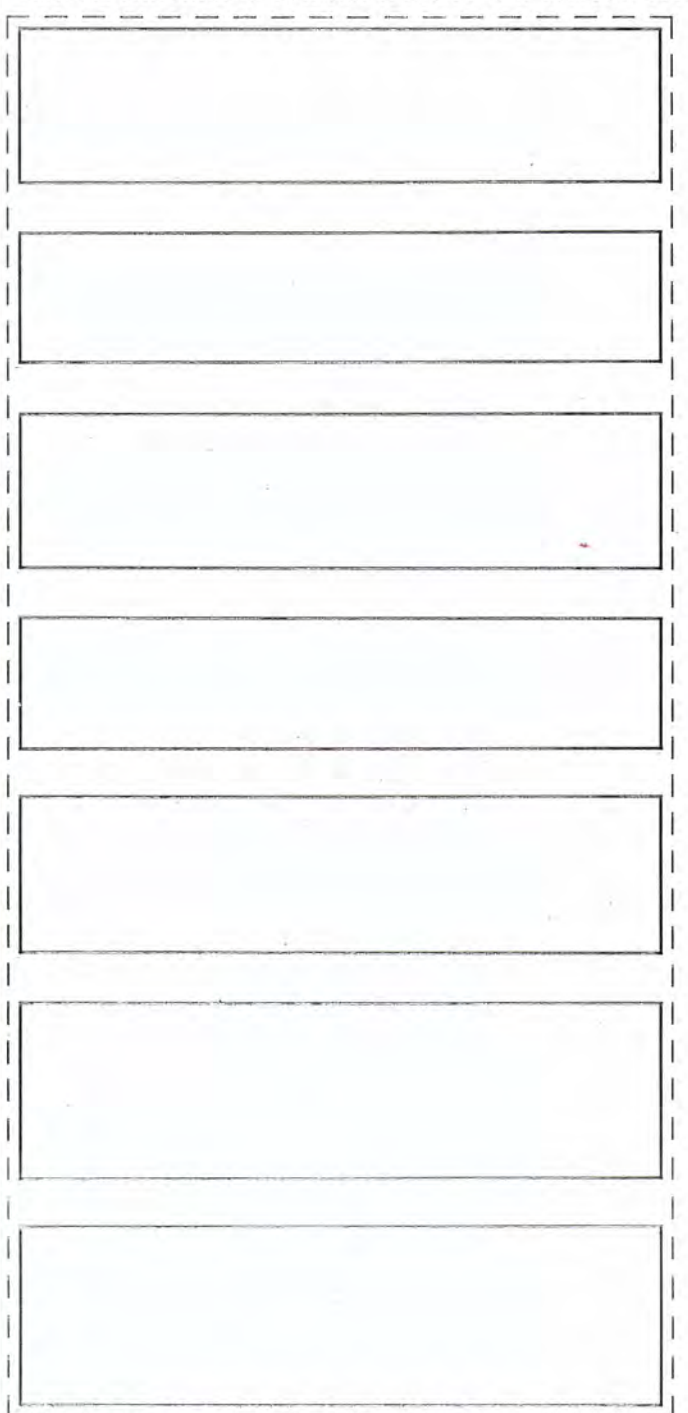
Ich habe folgenden Höchststand erreicht: ______

Mein Computersystem: ______

Zeugenunterschrift: ______

Die ASM-Umfrage

Neuer Einsendeschluß: 1. Juli 1986 · Neuer Einsendeschluß: 1. Juli 1986 · Neuer Einsendeschluß:
Ja, liebe ASM-Leser! Die Redaktion möchte gern Ihre Meinung hören. Dazu haben wir in dieser Ausgabe einen Fragebogen-Katalog entwickelt, der Aussagekräftiges zum vergangenen Software-Jahr 1985 erfassen soll. Die Redaktion ist sich bewußt, daß das alte Jahr vielleicht schon ein bißchen in Vergessenheit geraten ist. Dennoch möchten wir gern von Ihnen wissen, was Sie zum Thema Software 1985 zu loben oder zu bemängeln haben. Schreiben Sie bitte Ihre Antworten – von 1 bis 14 – (Sie brauchen nicht alle Fragen zu beantworten) auf eine Postkarte, schreiben Sie Ihren Absender deutlich auf, nennen Sie Ihr Computersystem und Ihr Alter. Dann ab damit zum nächsten Briefkasten. Unsere Adresse: TRONIC-Verlag, ASM-Umfrage, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Unter den Einsendern werden insgesamt fünf Abonnements von der neuen ASM verlost. Viel Glück! Und hier die Fragen:



1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1985!

2 Bestes Action-Programm 1985

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

3 Schlechtestes Action-Programm 1985

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in punkto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen links!

4 Bestes Adventure 1985

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1985 am besten gefallen?

5 Schlechtestes Adventure 1985

Adventure sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrererlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter!

6 Bestes Anwenderprogramm 1985

Anwenderprogramme sind in de Regel nicht gerade billig. Dennoch sollen Sie „softwaremäßig“ dazu beitragen, daß Ihre „Maschine“ damit etwas anfangen kann. Welches Anwenderprogramm würden Sie als die beste Neuerscheinung 1985 bezeichnen? Wir suchen den Anwender-Hit des vergangenen Jahres.

7 Schlechtestes Anwenderprogramm 1985

Zwischen Aufmachung, Versprechen und tatsächlicher Leistung liegen bei Anwenderprogrammen bekanntlich Welten. Überall gibt es arge Flops, so auch im Bereich der Utilities. Welches Programm 1985 würden Sie als größte Enttäuschung oder als nutzlos bezeichnen? Den Titel bitte links eintragen!

Die ASM-Umfrage

8 Bestes Strategie-/Education-Game

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme oder Lernsoftware sind wohl als die „Pioniere“ der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Education-Game

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe“. Haben Sie 1985 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz“ ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es momentan wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht“ erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1985 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1985!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen“ Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

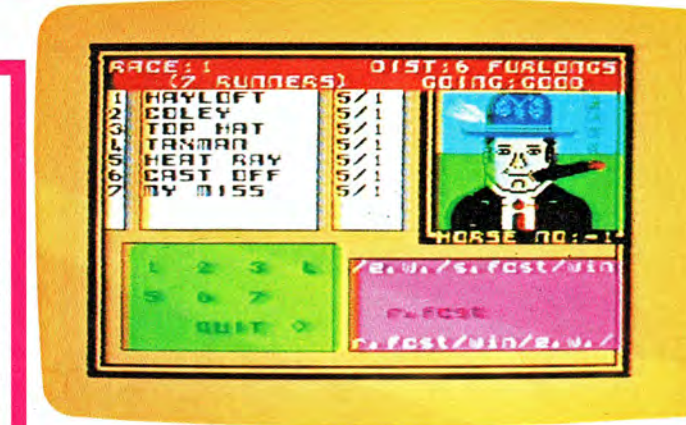
Alles, was Sie jetzt noch zu tun haben, ist, die Antworten auf eine Postkarte (oder Brief) zu notieren und das Ganze (nicht alle Fragen müssen unbedingt beantwortet werden) an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort: „Umfrage“, Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Der Einsendeschluß ist der 1. Juli 1986. Es geht um fünf Abos von ASM!

Name/Adresse ______

Computersystem ______

Alter ______

A Day at the Races



Programm: Sport of Kings, **System:** Spectrum, **Preis:** 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest

Die MAD GAMES-Serie von **MASTERTRONIC** wird scheinbar „stündlich" erweitert! Eine der letzten Neuveröffentlichungen: **SPORT OF KINGS.** Dies ist ein wirklich interessantes, strategisch aufgebautes Pferderenn-Wettspiel für den Spectrum! An ihm können sich bis zu fünf Mitspieler beteiligen, versuchen, auf „das richtige Pferd zu setzen" und – natürlich – zu gewinnen.

Zu Beginn des Spieles werden Sie eine tolle Grafik entdecken: Ein Buchmacher, Zigarre rauchend, erscheint im oberen Feld des Bildschirms. Hätte man nicht den Spectrum „vor sich", so könnte man auf die Idee kommen, eine „Atari ST-Grafik" zu bewundern.



Das Spiel ist „Icon"-gesteuert. Sie können – nach und nach – per Joystick und Feuerknopf folgende Optionen wählen: Instruktionen; abgespeichertes Spiel laden; Anzahl der Pferde pro Saison (25, 50 oder 75); soll das Gewicht ausschlaggebend sein?; soll das Stehvermögen sich auf das Resultat auswirken?; Auswahl der Jockeys; Gemeinsame Kasse („Kitty") und Anzahl der Spieler (1-5). Den Namen oder die Namen werden dann über Joystick Buchstabe für Buchstabe eingegeben. Danach erfolgt die Frage nach einem „Auto Run", wenn ja, wieviele? Danach kalkuliert der Buchmacher, und das Rennen beginnt!

Der Bildschirm ist in drei Teile untergliedert. Das Renngeschehen können Sie im linken Abschnitt verfolgen. Rechts oben ist ein Rundfunk-Kommentator zu sehen (und zu hören, falls Sie ein Sprachausgabe-Gerät besitzen). Direkt darunter sind die Namen der Pferde aufgelistet, die im jeweiligen Rennen der Saison am Start sind. Sie müssen nur noch hoffen, daß Sie die nötigen Informationen über den Status Quo, sprich: die Form, der Pferde und Jockeys zuvor „fachmännisch" gemanagt haben.

Gewettet wird vor dem Rennen, wie es sich gehört. Der „Buchmacher" wird Ihnen dabei sicher gern behilflich sein. Sie können entweder auf den Sieger tippen oder auf den Einlauf (drei Pferde). Letztendlich ist SPORT OF KINGS ein spannendes, intelligent aufgebautes Spiel für mehrere Personen. Die typischen „Englischen Verhältnisse" sollten auch bei uns bei der Begeisterung Berücksichtigung finden! Neben der sehr guten Grafik ist auch die „spectrumuntypische" Großschrift positiv hervorzuheben, während ein klarer Nachteil zu erkennen ist: Nach dem „Game Over" muß man das Programm neu starten. *mk*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	9

Alana's Kristall

Programm: Starship Andromeda, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft/Bertelsmann, Königstr. 4, 4830 Gütersloh 1

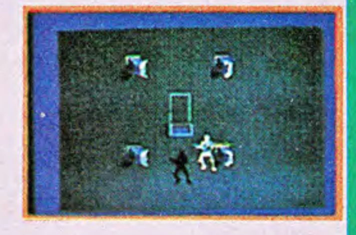
Da lag mir doch ein Programm auf dem Tisch, das nach der Beschreibung ein „zweites Elite" zu sein schien. War es aber nicht! **STARSHIP ANDROMEDA** von **ARIOLASOFT** ist ein Weltraumabenteuer, halb strategischer, halb actionartiger Natur. Vielleicht ist es ein Programm, das mehrere Spielkomponenten auf einmal in sich birgt. Man saust durchs Weltenall, ballert und manoevriert. Die Hauptaufgabe besteht darin, einen wertvollen Kristall zu „grabschen", der delikaterweise an einer Kette um den Hals der schönen, aber tyrannischen Alana „baumelt". Um den Kristall zu bekommen, muß man die Galaxy durchforsten, eine Protonen-Lanze finden und zwei Elemente aufspüren. Diese geben zusammen die Macht, Alana's Sternenba-



sis einzunehmen, den Kristall zu ergreifen und damit den bösen Bordcomputer umzuprogrammieren... Die Geschichte ist sehr komplex; die Steuerung steht ihr da in nichts nach (Joystick plus einigen Tasten – teilweise sehr unddurchsichtig!). Während der „Kristall-Mission" muß man fremde Planeten anfliegen, Oberfläche, Bevölkerung „prüfen" sowie einige schwierige Rätsel lösen.

Insgesamt ist es ein Spiel, das man sich mindestens 20 Mal angeschaut haben muß, um durchzusteigen. Die Grafik ist „well", der Sound zufriedenstellend. Nicht schlecht, aber sehr kompliziert! *rob*

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	9
Spielmotivation	9





„B.B. schlägt zurück“

Ja, auch diesen Monat haben wir ein Flop-Programm ausgesucht. Nach einigem Überlegen und Beratschlagen hat das Spiel „Bounty Bob strikes back“ den „Zuschlag“ erhalten, sich in die ASM-„Hitliste“ einzutragen. Hier der Bericht über ein „plattes“ Plattform-Spiel!“

Programm: Bounty Bob strikes back, **Preis:** Kassette 39,– DM, Diskette 45,– DM, **System:** Atari, Spectrum, BBC, C-64, Schneider, **Hersteller:** U.S. Gold Deutschland, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Wer ist B. B.? Was könnte diese Abkürzung bedeuten? Mal sehen ... **B**oris **B**ecker schlägt zurück? **B**rigit **B**ardot dreht den 12.561sten Film? Nein, es ist „viel schlimmer“ **Bounty Bob** ist der „Rückhänder“, der zurück schlägt. Wer Bob ist? Viele, besonders die Commodore-User, werden ihn aus dem Programm Miner 2049 kennen, das ja vor ein paar Jährchen ein voller Erfolg war. Nun, die Spielidee ist wahrlich nichts Weltbewegendes: Bob muß ein paar Gegenstände einsammeln, von Plattform zu Plattform springen, hier und da vor Feinden aufpassen (Gähn!). Na ja, eben nichts Besonderes, wie ich schon bemerkte. „Bounty Bob strikes back ist ein sehr interessantes und abwechslungsreiches Abenteuerspiel“. Nein, das ist nicht etwa meine Meinung von diesem besch... Programm; es ist der Anfang der, wie immer in Englisch gehaltenen, Anleitung. Und: In der wird noch mehr gesülzt (z. B. von einem unheimlichen Schwierigkeitsgrad und so weiter und so fort).

Nun aber zum Programm selbst. Nach dem Laden erscheint das Titelbild, und eine „Melodie“ ertönt (Von „melodischen“ Klängen kann man allerdings leider nicht mehr sprechen – am besten den Ton abstellen!). Schon jetzt war mir klar, was ich diesem Programm für eine Soundnote gebe (in der Anleitung stand etwas von „Multi-Channel-Music“ – aber wo ist die geblieben???). Ich drücke „Feuer“ an meinem Joystick und – Arrrgggggg hhhhhhh – (man glaubt es kaum). Mit einem „ZX-81 Rukkel-Scroll“ (der 81er macht das wohl noch besser) wird das Bild nach oben geschoben. Und dann die Grafik: Vor zehn Jahren wäre man (vielleicht) von solch einer Blockgrafik begeistert gewesen (wer nur einen Schwarz-Weiß-Fernseher oder einen monochromen Monitor hat, der könnte glatt zu der Vermutung gelangen, daß jemand seinen Computer (C-64) gegen einen ZX-81 ausgetauscht hat ...).

Animation? Baahh! Nüscht zu merken von einer Animation. Ein Flimmern um und an den Figuren ist zwar schon zu sehen – aber ist das eine Animation, wie man sie sich heutzutage vorstellt?

Und nun zum angekündigten „Schwierigkeitsgrad“ von Bounty Bob. Laut Anleitung soll es durch die vielen Hindernisse und Feinde sehr schwierig sein, die insgesamt 25 Levels zu schaffen. Wenn nun aber schon ein Neunjähriger mit dem ersten Leben bis ins Level 17 gekommen ist, dann ist ja wohl schon alles gesagt. Dementsprechend ist auch die Motivation gleich Null! Denn: Wer spielt schon gerne ein Programm, das 1. nicht gerade billig ist und 2. schon nach ein paar Stunden seinen Reiz verloren hat?

Dieses Programm ist gut geeignet a. für Leute, die ihre Großmutter in die **Klappsmühle schicken wollen (und damit die Erbschaft einkassieren können) oder b. für Sadisten, die ihre Opfer auf einem Stuhl vor dem Fernseher (bzw. Monitor) fesseln und dann selber vergnügt stundenlang spielen (sie versuchen es jedenfalls). Ich meine: Für programmerfolgsverwöhnte Leute ist es wahrlich kein Vergnügen, Bounty Bob zu spielen! Es ist doch eine Unverschämtheit, bei einem Spiel mit stupidem Sound, flimmernder Blockgrafik, uralter** Spielidee **und Null-Bock-Motivation auch noch Geld zu verlangen!**

Stefan Swiergiel

Grafik	**2**
Sound	**1**
Spielidee	**0**
Spielmotivation	**0**

C-64

der flop

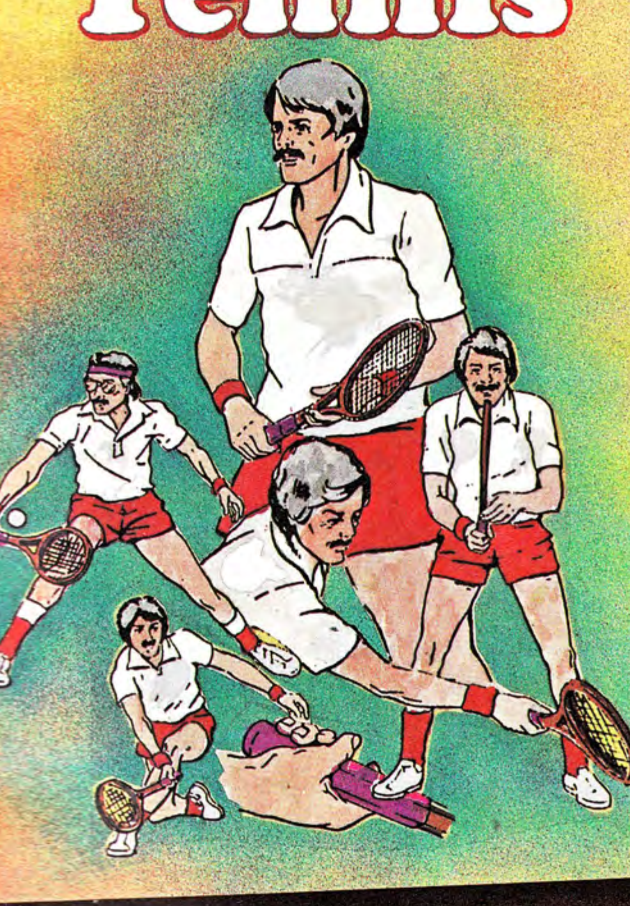
des tages

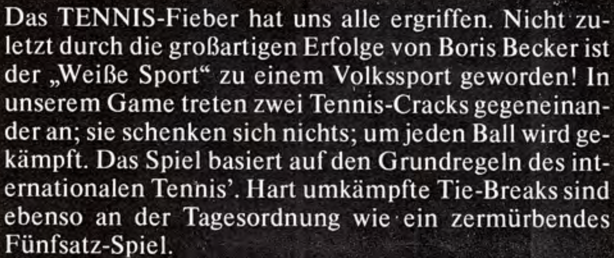
Bounty Bob strikes back

NEU!

TRE GAMES

Commodore 64 DM 29,50





Das TENNIS-Fieber hat uns alle ergriffen. Nicht zuletzt durch die großartigen Erfolge von Boris Becker ist der „Weiße Sport" zu einem Volkssport geworden! In unserem Game treten zwei Tennis-Cracks gegeneinander an; sie schenken sich nichts; um jeden Ball wird gekämpft. Das Spiel basiert auf den Grundregeln des internationalen Tennis'. Hart umkämpfte Tie-Breaks sind ebenso an der Tagesordnung wie ein zermürbendes Fünfsatz-Spiel.
Sie haben hierbei die Möglichkeit, Ballgeschwindigkeit und Ballwinkel zu variieren. Aufgeschlagen wird per „Knopfdruck". Ein Superspiel in 3 D-Effekt.

ZX-Spectrum DM 29,50

Witchcraft

Der alte Magier will einen Zaubertrank brauen. Dazu **benötigt er** allerlei Zutaten.
Also ist er unterwegs, um Spinnen, Kraken, Pilze und **andere Gegenstände** einzusammeln. Doch Hexen, Fledermäuse und anderes Ungetier versuchen ihn daran zu hindern. **Der Magier** ist aber nicht hilflos!
Die Monster kann er mit Zaubersternen abwehren. **Hat er eine Zutat gefunden**, so muß er sie in den Topf werfen. **Ein Spaß für** die ganze Familie.

TRE GAMES - *Software*

Postfach 870 · D-3440 Eschwege · Tel. 0 56 51 / 3 00 11



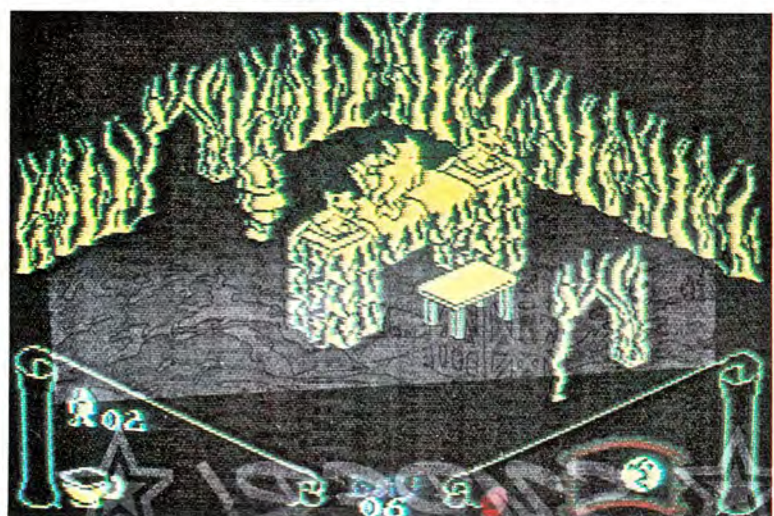


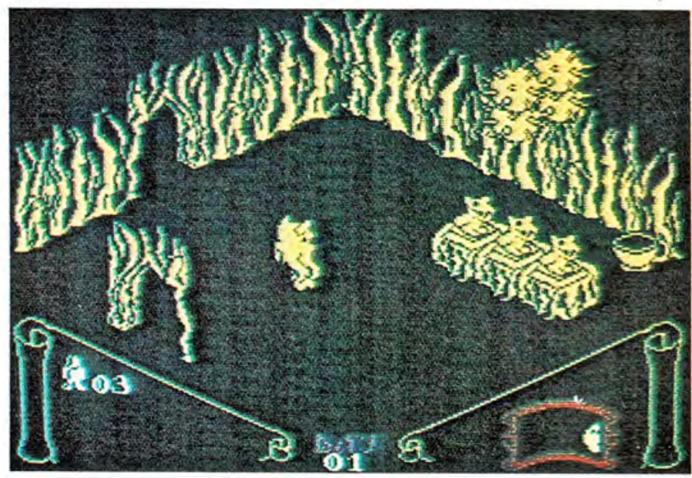
„Ritter oder Werwolf?"

Die Vorstellung eines „OLDIE"-Programmes ist mittlerweile zu einem festen Bestandteil in ASM geworden. Die Reaktion unserer Leser hat uns in der Vermutung bestätigt, daß zahlreiche inzwischen schon zu Klassikern der „Software-Geschichte" avancierte Programme in der Gunst eingefleischter Spiele-Freaks nach wie vor ganz weit oben rangieren. Um auch Computer-Newcomern diese, mitunter schon in Vergessenheit geratenen Spiele näherzubringen, werden wir nach dem Motto „Oldie but Goodie" (oder: „Besser alt und gut als neu und schlecht") auch in der Zukunft über die „Software-Evergreens" berichten. Wir präsentieren diesmal: KNIGHT LORE aus dem Hause ULTIMATE.

Programm: Knight Lore, **Preis:** 35,– DM, **System:** Spectrum, Schneider, MSX, **Hersteller:** Ultimate Play the Game, Asby-de-la-Zouch, Leicester, LE6 5JV, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Joysoft (Adresse: siehe Seite 98) und viele andere.

Es ist einfach eines der besten Spiele, die jemals programmiert worden sind.





Knight Lore wurde mit Recht auch einmal zum Spiel des Jahres erkoren.

Ihre Aufgabe ist es, bestimmte Gegenstände dem Zauberer Merlin zu bringen. Dieser soll den Spieler nämlich von einem Fluch befreien: Jedesmal wenn es dunkel wird, der Mond aufsteigt, verwandelt sich der brave „Sabre-Man" in einen wilden Werwolf (der aber mehr wie ein Schwein aussieht). Um diese Aufgabe zu bewältigen, hat man 40 Tage Zeit. Nein, das Spiel läuft natürlich nicht in Echtzeit ab (40 Tage in Echtzeit – Ugh).

Während man von Geistern angegriffen, von umherspringenden Bällen bedroht und von Wächtern verfolgt wird, müssen die Gegenstände eingesammelt werden. Ab und zu gibt es auch noch Hindernisse. So sind die Gegenstände hinter Mauern versteckt, oder sie liegen an den gefährlichsten Plätzen. Um an sie zu gelangen, kann oder muß man Tische benutzen, die in dem Raum umhergeschoben werden können. Diese Möglichkeit verdanken wir einem von Ultimate speziell entwickelten Programm: Filmaction. Mittlerweile gibt es allerdings schon eine neue Version von Filmaction, und die ist noch besser (siehe Nightshade, Gunfright oder Dragon Skulle!). Und dann kommt noch die schöne und detaillierte 3D-Grafik sowie eine fast perfekte Ani-



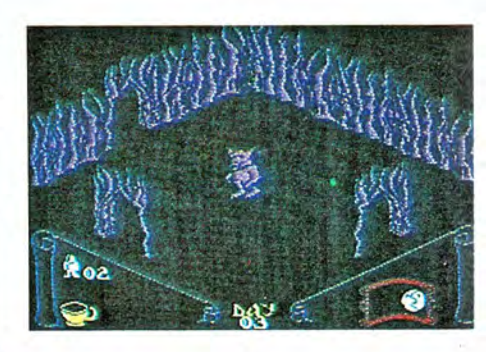


mation dazu. Insgesamt doch ein Spiel, von dem man sagen muß, daß es verdammt gut ist.
Am Anfang erschien es mir unmöglich, die Aufgabe zu erfüllen, aber nachdem ich mir einen Plan gezeichnet hatte (auf einem 16 x 16 Gitter), war die Sache doch nicht so schwierig wie ich dachte. Ich habe Knight Lore in der Spectrum-Version schon über ein Jahr lang (seit dem Erscheinen) und muß sagen, daß es wohl eines der besten (wenn nicht sogar das beste) Arcade-Adventure-Spiele ist. Viele Leute reden heute von Arcade-Adventures, aber dieses ist so ziemlich das einzige, das auch „Hirn" verlangt, um es zu lösen.

Stefan Swiergiel

Meine Bewertung

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielideee	**10**
Spielmotivation	**10**



„'s wonderful"

Als ich zum ersten Mal das Spiel CRL's TAU CETI auf dem Spectrum sah, war ich sofort begeistert davon (siehe dazu den Testbericht in der ASM Ausgabe März/April). Was da aus dem kleinen Speccy grafikmäßig noch herausgeholt wird, ist doch wirklich beachtlich. Mich hat besonders das Licht-Schatten-Verhältnis, das ja von der Stellung der Sonne abhängig ist, fasziniert. Aber auch die super 3D-Grafik ist nicht ohne. Für mich ist es das Spiel des Jahres!

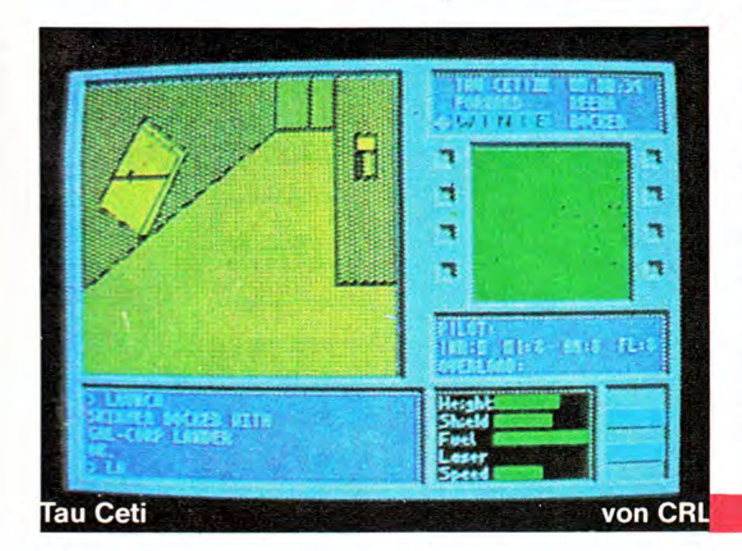
Das Ziel des Spiels ist es, insgesamt 40 Teile von Kühlkörpern einzusammeln und dann zum Reaktor zu bringen. Natürlich sind die Teile über den ganzen Planeten verstreut. Es wäre ja nicht so schlimm, wenn da nicht die Kampfroboter wären.
Ich habe nun versucht, TAU CETI zu lösen. Abends um halb neun (das ist meine typische Hacker-Zeit) habe ich das Spiel geladen, und dann ging's los. Nach der Tastendefinition (Kempston-Joystick geht auch) bin ich abgehoben. Und gleich kamen natürlich auch drei feindliche Jäger angeflogen und schossen auf mich, was das Zeug hielt. Aber wozu hat der Mensch (sprich: Pilot) denn acht Missiles dabei? Da meine Angreifer „nur" Ufos Marke HUNTER MK 1 waren, konnte ich die Missiles einfach abfeuern, denn diese Bauart von Ufos kann keine Gegenmissiles (sogenannte AMM's) abschießen. Jetzt noch die REACTOR SUBSTATION anfliegen und nach den Teilen (RODS) suchen. Na ja, und das bei 30 Städten ... Da aber nun die Städte unterschiedlich verteidigt werden (bei Level VERY HIGH geht die Party erst richtig los ...), kommt Spannung ins Spiel.



Es ist 22.40 Uhr. Der von meinem Freund besorgte Hamburger wird noch während des Spielens verzehrt. Dabei habe ich (geschickterweise) meine Tasten mit Ketchup vollgekleckert, was dem Keyboard den richtigen Flair gibt. Sämtliche Städte sind schon einmal angeflogen und nach RODS abgesucht worden. Verdammt, mir fehlen aber noch vier Teile!!! Und das ganze noch einmal ... 23.40 Uhr. Ich merke gerade, daß mein Fuel gleich zu Ende ist. Wo ist denn hier nur die nächste SUPPLY STATION? Uiiiiiii, das war knapp!

Irgendwann nach zwei Uhr: Ich habe es doch tatsächlich noch geschafft, die fehlenden vier Teile aufzutreiben und befinde mich nun in Centralis, im Reaktor. Endlich – Der 20ste Kühlkörper befindet sich im Reaktor. Das Programm gratuliert zur Lösung des Spieles mit der Score-Anzeige, und im Hintergrund sieht man den Planeten Tau Ceti III immer kleiner werden (wir fliegen nun nach Tau Ceti II ?!?). Nebenbei: Ich habe exakt 9 Stunden, 25 Minuten und 31 Sekunden benötigt, habe 891 Roboter abgeschossen und einen Zeitbonus von 350 Punkten gehabt (insgesamt waren es 21241 Punkte).
Ob ich es noch einmal spielen würde? – Auf jeden Fall, doch diesmal ohne Hamburger ...




Tau Ceti von CRL

Das Loblied auf TAU CETI entsprang der Feder von Stefan Swiergiel

URIDIUM

Programm: Uridium, **System:** C-64, **Preis:** 35,90 DM (Kass.), 45,90 DM (Disk.), **Hersteller:** Hewson Consultants, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86

HEWSON CONSULTANTS hat ein Action-Spiel der Sonderklasse für den Commodore 64 herausgebracht, das sich innerhalb kürzester Zeit zu einem absoluten Knüller entwickeln kann: **URIDIUM**.

„Na ja, ein neues Baller-Spielchen", war mein erster Gedanke, als ich das Programm in Händen hielt. Doch nach dem Einladen mußte ich schon sehr bald mein (Vor-)Urteil revidieren. Was für eine Grafik zeigte sich da auf dem Bildschirm! Und auch der Sound ist ohne Übertreibung vom Allerfeinsten. Schon die fetzige Titelmelodie verspricht viel, doch das Programm selbst übertrifft noch bei weitem alle Erwartungen.

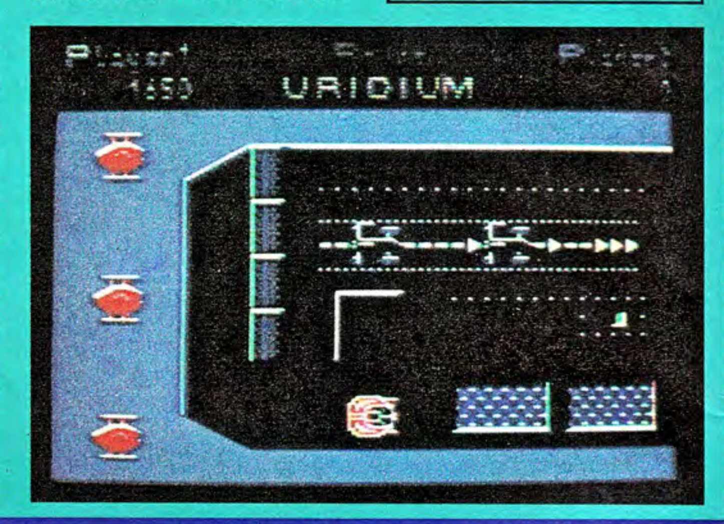
In diesem Spiel werden sie als Pilot eines Abfangjägers von ihrem Mutterschiff in der Nähe der angreifenden Plattformen (die wohl so etwas wie Flugzeugträger sind) abgesetzt, um diese zu zerstören. Soweit sogut, die Angreifer lassen sich das natürlich nicht gefallen und schicken Ihnen Flottenverbände entgegen. Diese müssen abgeschossen werden, was Bonuspunkte einbringt. Ebenso müssen feindliche Jäger, die noch auf der Startbahn stehen, zerstört werden. Hat man genügend Material des Gegners zerstört, so muß man auf einer der Landebahnen landen, um eine Bombe abzusetzen, die dann die Plattform vernichtet, was graphisch sehr gut dargestellt wird. Danach kommt man zu einer neuen Plattform, die es ebenfalls zu zerstören gilt, um die Erde zu retten.

Kommen wir zur Darstellung der Gegner:

Eigentlich wird die Plattform zweidimensional dargestellt, aber durch geschickt eingesetzte Graphik wirkt das ganze sehr plastisch. Man kann Unebenheiten und dergleichen mehr erkennen. Den angreifenden Flottenverbänden fehlt allerdings diese fantastische Darstellungsart. Dafür kann der eigene Abfangjäger in alle nur denkbaren Richtungen gedreht werden, sogar ‚Messerflug' ist möglich! Da die Plattformen zu groß sind, um auf dem Bildschirm dargestellt zu werden, wird das ganze nach links und rechts gescrollt, was absolut ruckfrei und mit einer rasanten Geschwindigkeit geschieht.

Fazit: Bei URIDIUM handelt es sich um ein Schießspiel, bei dem Wert auf gute Graphik, guten Sound und hohe Geschwindigkeit gelegt wurde. Für Freunde von Aktion-Spielen empfehlenswert. *(Ottfried Schmidt)*

Grafik	10
Sound	10
Spielidee	8
Spielmotivation	8



Da ist doch der Wurm drin!

Programm: Wriggler, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** 20,– DM, **Hersteller:** Romantic Robot, 77 Dyne Road, London, NW6 7DR, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: 09 11 / 28 82 86

Drei... Zwei... Eins... Start! Mit dem lauten Knall der Startpistole brechen die vier regionalen Champions des Würmer-Marathons zur größten und gefährlichsten Herausforderung in der Geschichte des Insekten-Sports auf. Kein Wurm schaffte in den vergangenen dreißig Jahren diesen Marathon.

Soviel zur Vorgeschichte. Aufgabe des Spielers ist es, einen der vier Würmer zum Ziel zu bringen.

Natürlich trachten Ameisen, Spinnen und Bienen nach dem Leben des Wurmes. Bei Berührung dieser Tiere bekommt man Lebensenergie abgezogen. Hat man keine Energie mehr, so verliert man eines der drei Leben. Zum Glück findet man hier und dort mal eine Tasse Tee, einen Apfel, Cornflakes und Milchshakes, die die Lebensenergie des Wurmes erhöhen. Auch ein extra Leben, einen Fallschirm und Ameisenspray findet man. Mit dem Spray hält man sich lästige Ameisen vom Halse, und der Fallschirm verhindert einen größeren Energieabzug nach einem tiefen Sturz.

Doch nicht nur der eigene Wurm, sondern auch die Konkurrenten können auf der Strecke bleiben. Grabsteine zeigen an, wo der Nebenbuhler endete.

Insgesamt ein nettes Labyrinthspiel mit hübscher Grafik: über 250 Bilder wollen von eifrigen Plänezeichnern aufs Papier gebracht werden.

Als Zugabe zum Spiel ist auf der B-Seite der Cassette noch die Instrumental-Musik „The Moons Of Jupiter" von Alexander Goldscheider zu finden. Diese Musik paßt gut zum Spiel, klingt aber auch ohne das Spiel sehr hörenswert. *(P.B.)*

Grafik	8
Sound	5
Spielidee	7
Spielmotivation	8

Versunkene Welt

Programm: Atlantis, **System:** Commodore 16, **Preis:** 29,–, **Hersteller:** Anirog, Unit 10, Victoria Industrial Park, Victoria Road, Dartford, Kent DA1 5AJ, England, **Vertrieb:** Joysoft, Humboldtstr. 84, 4000 Düsseldorf 1.

Wer kenn sie nicht, die uralte Legende von der im Meer verschwundenen Insel **ATLANTIS?** Noch heute streiten sich die „Gelehrten" darüber, was oder wer für die Katastrophe verantwortlich war, immer vorausgesetzt, daß diese sagenhafte Kultur überhaupt existierte. Das „neue **ATLANTIS**" ist nicht der Roman von Sir Francis Bacon, sondern ein hübsches Action-Spiel vom

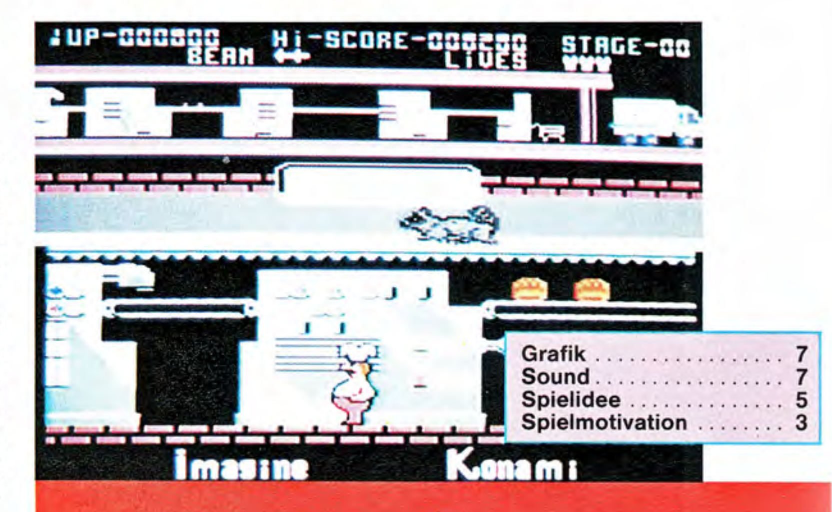
Brotlose Kunst

Programm: Comic Bakery, **System:** C-64, **Preis:** 35,-- DM, **Hersteller:** Imagine, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, England

Es mag vielleicht nicht ganz einleuchtend sein, wie die Verbindung zwischen Waschbären und einer Bäkkerei zustande gekommen ist – doch gerade diese possierlichen Tierchen und ein gestreßter Konditor sind es, welche das Geschehen bei **IMAGINE's** Spiel **COMIC BAKERY** bestimmen.

Joe, der Bäckermeister, hat eine schwere Aufgabe zu lösen. Als Inhaber und einziger Angestellter einer vollautomatisierten Bäckerei muß er für einen reibungslosen Ablauf seines Betriebs sorgen. Ab fünf Uhr nachmittags füllt sich das der Bäckerei angeschlossene Ladengeschäft mit hungrigen Kunden, und bis dahin muß Joe ausreichend Brot gebacken haben, um die armen Leute zufriedenstellen zu können. Doch nun treten die Waschbären auf den Plan. Sie machen sich einen Spaß daraus, die Backmaschinen außer Betrieb zu setzen, und lassen es sich natürlich auch nicht nehmen, die bereits fertigen Brote anzuknabbern.

So rennt der arme Joe dann von Maschine zu Maschine und versucht, das Ganze am Laufen zu halten. Wann immer ihm einer der Waschbären zu nahe kommt, knockt Joe ihn mit einem Abwehr-Spray aus. Doch die Betäubung hält nicht lange an, bald sind die Störenfriede wieder auf den Beinen, pardon Pfoten. Eine Berührung mit den lästigen Quälgeistern muß Joe auf jeden Fall vermeiden – sie bedeutet Punktabzug und Zeitverlust! Für verwöhnte Arcade-Spieler ist Comic Bakery sicher nicht geeignet. Dazu ist das in nur zwei Bildern ablaufende Programm einfach zu handlungsarm. Jüngere Spieler dürften aber durchaus Gefallen an Comic Bakery finden; vor allem Kindern wird insbesondere die lustige Melodie Freude bereiten. *(bez.)*



Grafik	7
Sound	7
Spielidee	5
Spielmotivation	3

Softwarehouse **ANIROG. Ich habe mir dieses Spiel angesehen und muß gestehen, daß es zu den besten und lustigsten Spielen für den C-16 zählt. Unser kleiner Held,** namens „Skippy", **macht sich** auf den Weg, um **unter der** Meeresoberfläche **nach den** Schätzen von Atlantis **zu** tauchen. Seine **Aufgabe** besteht nicht nur in **dem Einsammeln** von Perlen – **Skippy muß** auch einen **Matrosen und** die Meerjungfrauen **aus den** Klauen **des mächtigen** Meeresgottes **„Neptun" befreien.** Bei **seiner Unterwasserjagd muß er soviel wie möglich Punkte einheimsen.** Er erhält **für die** Rettung des Seemanns und der Jungfrau 1000 Punkte, für Neptun/Cute (Cute ist derjenige, den er retten muß, um ins nächste Level zu kommen) 500 Punkte, während er für die Vernichtung von Haifischen, Krabben, Tintenfischen und „kleinen Fischen" je nach Größe zwischen 100 und 200 Punkten zugeschrieben bekommt. Beachten Sie bitte auch, daß Skippy nur einen begrenzten Luftvorrat hat. Er muß seine Atemluft richtig einteilen, d. h., so schnell wie möglich alles abräumen und mit Cute zusammen das „Level" verlassen. ATLANTIS ist ein Spiel, das man „guten Gewissens" empfehlen kann. *hine*

Grafik	8
Sound	6
Spielidee	8
Spielmotivation	8

Einfach, aber gut!

Programm: QL Quboids, **System:** QL, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge

Ein wenig mutet der QL wie eine letzte Ruhestätte an, auf der gute und bekannte Spiele anderer Systeme zu Grabe getragen werden. Schon etliche Male wurden namhafte Programme für den QL konfektioniert, um dann hier den „Heldentod zu sterben" (sprich: mangels Qualität in Vergessenheit zu geraten).

Nun legt **SINCLAIR RESEARCH** ein Programm vor, bei dem man den Grabgesang besser noch nicht anstimmen sollte. **QL QUBOIDS** hat das Zeug dazu, dem Schicksal zu entgehen, das zahlreiche andere QL-Spiele ereilt hat.

Auch dieses Spiel kann natürlich nicht verheimlichen, daß stark bei einigen Vorbildern „abgespickt" wurde. Zahlreiche Spiele kommen einem in den Sinn, wenn man sich Quboids näher betrachtet, allen voran vielleicht das gute alte ‚Panic'. Und doch – die Umsetzung auf den QL ist hier ausnahmsweise so gut gelungen, daß man das Spiel getrost empfehlen kann.

Die Handlung: Sie tragen einen Raumanzug und müssen Ihren Luftvorrat ständig erneuern, indem Sie Sauerstoffflaschen einsammeln. Auch die herumliegenden Nahrungsmittel müssen Sie aufnehmen. Dies wird aber nicht so einfach geduldet, denn seltsame Kreaturen rücken Ihnen zuleibe. Doch auch hiergegen gibt es ein Mittel: Schaufeln Sie Löcher in den Boden, und, wenn die Angreifer dort hineingefallen sind, machen Sie ihnen mit einem Preßlufthammer den Garaus!

Die QL-Version des Programmes ‚Panic' beschert dem Spieler eine gute Grafik mit sehr flüssigen Sprites und einen überraschend starken Sound. Wenn auch QL Quboids auf anderen Computer-Systemen schon tausendfach zu sehen war, so ist es doch für die Freunde des QL, die gerade auf der Suche nach einem brauchbaren neuen Programm sind, sehr zu empfehlen. *(r.s.)*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	3
Spielmotivation	8

Enterprise-Abenteuer

Programm: Star Strike 3D, **System:** Enterprise, Schneider, Spectrum, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** Realtime Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4 BJ, Tel. 0044532/458984

Ein neues Weltraum-Ballerspiel bringt das Haus **REALTIME SOFTWARE** auf den Markt: **STAR STRIKE 3D.** Ich habe die Enterprise-Version für Sie getestet.

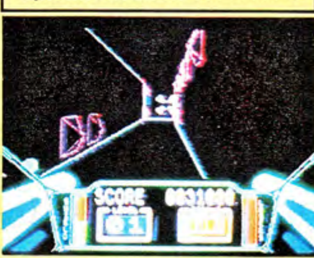
Wenn auch die Idee des Spiels längst nicht mehr neu ist, so hat das Programm doch einige erwähnenswerte Besonderheiten zu bieten. Fangen wir an mit der Grafik. Die sehr gut gemachten 3D-Effekte lassen das Spiel über das Gros vergleichbarer Programme herausragen. Die zahlreichen feindlichen Objekte rauschen dem Spieler wirklich nur so um die Ohren. Abstriche muß man hingegen beim Sound machen. Dieser beschränkt sich leider nur auf Schuß- und Explosionsgeräusche.

Nun zur Handlung des Spiels. Außerirdische haben einen Angriff auf die Erde gestartet. Der Spieler hat nun die Aufgabe, schleunigst Gegenmaßnahmen einzuleiten. In seinem Raumschiff macht er sich auf den Weg zu der Aktionsbasis des Feindes, um dort die Verteidigungsanlagen und die Kernreaktoren zu zerstören. Während seines Flugs wird er von den Gegnern bedrängt, die ihre Schiffe nach Kamikaze-Art auf das irdische Raumschiff „plumpsen“ lassen. Ist die Auseinandersetzung mit den Abfangjägern überstanden, so geht es weiter zum Heimatplaneten der Invasoren. Man fliegt im Gleitflug über die Oberfläche des Sterns und versucht, die hier installierten Verteidigungsanlagen zu zerstören. Bei Erfolg stößt man vor ins nächste Level. Ähnlich wie in dem Film „Krieg der Sterne“ muß man hier durch einen engen Tunnel fliegen, um den Hauptreaktor des Gegners zu erreichen. Auch hier müssen Verteidigungsanlagen zerstört werden. Hat man endlich den Reaktor erreicht, so muß man die Steuergeräte außer Betrieb setzen, woraufhin der Reaktor explodiert. Nach erfolgter Zerstörung geht es per Hyper Space weiter zum nächsten Ziel.

Star Strike 3D ist sicherlich kein Spiel für Gegner von Schießspielen. Wer aber Spaß an schnellen Action-Spielen mit guter Grafik hat, dem sei dieses Spiel wärmstens empfohlen. *(o.s.)*



Grafik	9
Sound	6
Spielidee	4
Spielmotivation	7



Mit Diamanten fängt man Mäuse

Programm: Bongo Construction Set, **System:** C-16, **Preis:** 25,– DM, **Hersteller:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen

Den Besitzern des „Kleinen“ von Commodore bietet die Firma **KINGSOFT** ein recht hübsches Spielchen an, welches insbesondere dadurch interessant wird, daß man die Gestaltung der Bilder variieren kann. Das **BONGO CONSTRUCTION SET** beinhaltet gewissermaßen zwei Teile: Einmal das eigentliche Spiel, welches aber nicht mehr als durchschnittliche Qualität erreicht; zum anderen das ‚Construction Set‘, mit dessen Hilfe man die sechs verschiedenen Bilder des Spiels verändern kann. Zwar können die Bilder nicht beliebig variiert werden, wie Kingsoft in der Spielbeschreibung formuliert, doch können immerhin pro Bild zwanzig Objekte (Leitern, Rutschbahnen, Fließbänder etc.) in Größe und Position verändert werden. Hierdurch wird das sonst recht schlichte Spiel doch ein wenig unterhaltsamer.

Der Held des Spiels ist eine Maus, Bongo mit Namen, die versucht, das Herz der schönen Prinzessin Legia zu gewinnen. Doch um dies zu erreichen, muß Bongo die von dem bösen Zauberer Batrus entwendeten Diamanten der Königstochter wiederbeschaffen. Klar, daß dies nicht zu einfach gemacht wird: Natürlich versuchen des bösen Zauberers böse Helferlinge, die Super-Maus von ihrem Vorhaben abzuhalten. Sie verfolgen Bongo über die Fließbänder, Luftturbinen, Leitern, Rutschbahnen und dergleichen mehr, und jede Berühung mit den Zauberlehrlingen bedeutet das Ende der tapferen Maus. Zusätzliche Bonus-Punkte kann man einheimsen, wenn es gelingt, die einzelnen Buchstaben des Wortes ‚Bongo‘ einzusammeln.

Tja, und so geht es dann weiter von Raum zu Raum (oder auch nicht), wobei Schwierigkeitsgrad und Tempo zwar immer mehr zunehmen, die Spielmotivation aber rasch nachläßt. Alles in allem ist das ‚Bongo Construction Set‘ ein eher uninteressantes Spiel, welches vielleicht durch die Möglichkeit „gestalterischer Mitarbeit“ etwas unterhaltsamer wird. *(bez.)*

Grafik	6	**Sound**	2
Spielidee	5	**Spielmotivation**	2



Stratecade

Programm: World Cup Soccer, **System:** Spectrum, **Preis:** 32,–DM, **Hersteller:** Macmillan Software, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF

Ein neuer Herausforderer tritt an gegen Addictive's Dauerbrenner Football Manager (siehe hierzu auch unseren ausführlichen Bericht in ASM März/April '86). Das englische Software-Haus **MACMILLAN SOFTWARE** veröffentlichte das Spiel **WORLD CUP SOCCER** in der Hoffnung, ähnliche Erfolge wie der beliebte Oldie erzielen zu können.

Zu Beginn des Spiels scheint das Kräfteverhältnis der beiden Mannschaften durchaus ausgeglichen zu sein. Die Trainer beider Teams müssen die richtige Mannschaftsaufstellung finden, indem sie die derzeit stärksten Spieler auswählen, beziehungsweise kranke oder gesperrte Spieler geschickt ersetzen. Kluges taktisches und strategisches Vorgehen sind also gefragt.

Doch dann leistet sich Macmillan gewissermaßen ein Eigentor. Wenn nämlich der Trainer Kopfball- und Schußübungen vollführen läßt, wird dies mit zusätzlichen Bonus-Punkten belohnt. Dies hat leider für das Spiel zur Folge, daß die guten taktischen Ansatzpunkte in den Hintergrund gedrängt werden und hierfür mehr die Action in den Vordergrund rückt. Im Gegensatz zum Football Manager, der in unterhaltsamer wie realistischer Weise das harte Geschäft des Fußballs widerspiegelte, versucht World Cup Soccer, ernste strategische Überlegungen durch lustige Arcade-Sequenzen aufzulockern. Doch leider ist dies eine recht unglückliche Kombination – man kann eben (und sollte dies auch gar nicht versuchen) es nicht immer allen recht machen. *(j.b.)*

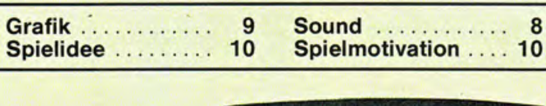
Grafik	8
Sound	(nicht vorhanden)
Spielidee	2
Spielmotivation	2



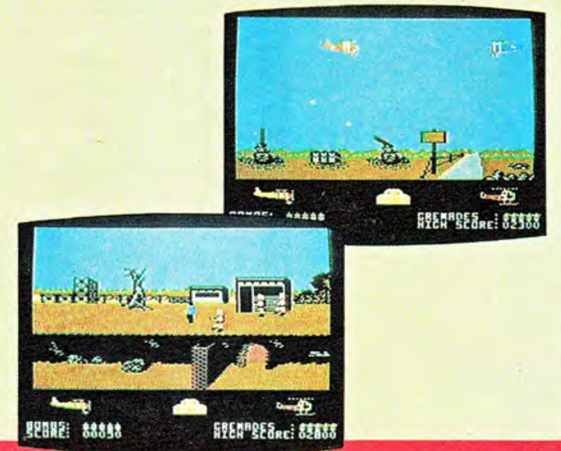
Der Filmheld!

Programm: Biggles, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 36,– DM, **Hersteller:** MIRRORSOFT, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, England

Die Firma **MIRRORSOFT** hat schnell reagiert, sich die „Rechte" für ein spannendes Software-Produkt gesichert: **BIGGLES** heißt das vielteilige Action/Strategie-Spiel – frei nach dem gleichnamigen Kino-Film, der bei uns in Deutschland am 19. Juni anlaufen soll. Ziel des „Filmhelden" (dargestellt von Neil Dickson) im Spiel ist es, jeden einzelnen individuellen Teil innerhalb des Games zu vollenden, um zum eigentlichen Angriffspunkt zu gelangen. Erschwert wird das Ganze durch kritische Aufgaben und Situationen, in die Sie „ab und an" geraten werden: Diese dummen, kleinen Fehler „werfen" Sie zurück in andere Bilder des Spiels, wo Sie bisweilen total andere Fähigkeiten benötigen, um als Sieger aus dem Kampf hervorzugehen. So fliegen Sie mit Ihrem Doppeldecker los (achten Sie darauf, nicht in den Bodenkampf verwickelt zu werden!), und versuchen Sie des Gegners geheime Stützpunkte zu fotografieren! Von Zeit zu Zeit müssen Sie auch versuchen, den Feind im richtigen Augenblick zu attackieren, den Hubschrauber zu benutzen und einige andere Abenteuer zu überstehen. BIGGLES ist ein gut gemachtes Programm mit guter Grafik und spannender Story. Mir gefällt's! *mk*



Grafik	9	Sound	8
Spielidee	10	Spielmotivation	10





„Ich will hier raus!"

Programm: Mikie, **System:** Spectrum, Schneider, C-64/128, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Imagine Software Ltd. 6, Central Street, Manchester M2 5NS, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86

Die Zusammenarbeit der Software-Häuser **IMAGINE** und **KONAMI** scheint sich auszuzahlen. Ein weiteres Spiel nennt sich **MIKIE** und verspricht mal wieder ein Knüller zu werden.

Nach dem Laden ertönt eine Supermusik von den Beatles (It's a hard Day's Night). Sogar auf dem Spectrum ist der Sound hervorragend.

Die Handlung des Spiels sei kurz erklärt: Mikie will seine Freundin auf dem Schulhof treffen. Er selbst sitzt aber noch in der Klasse und wartet schon ungeduldig darauf, daß es klingelt. Er kann (natürlich) nicht bis zum Ende der Stunde warten und möchte am liebsten gleich zu seiner Freundin.

Und hier greift der Spieler ein. Bringen Sie Mikie zu seiner Freundin! Um aus der Klasse herauszukommen, müssen mehrere Herzen eingesammelt werden. Doch Vorsicht vor dem Klassenlehrer, der in der Klasse auf und ab läuft und es überhaupt nicht duldet, daß ein Schüler während des Unterrichtes aufsteht und verschwinden will. Um zum Schulhof zu gelangen, muß Mikie durch Kantinen, Turnhallen (dort sieht man Mädchen gerade beim Aerobic.) und durch die Gänge der Schule gehen. Dabei folgt ihm auch noch der Klassenlehrer, und der Hausmeister versucht, Mikie mit dem Besen zu vertreiben (was ihm auch meistens gelingt). Es wäre ja schlimm, wenn man sich nicht verteidigen könnte. So kann man in der Kantine Hähnchen auf die Lehrer zuwerfen, die sich gleich daraufstürzen und sie verspeisen. In der Zwischenzeit kann Mikie weitere Herzen einsammeln.

Die Grafik ist sehr schön detailliert (nur die Freundin von Mikie sieht nicht gerade schön aus) und auch sehr abwechslungsreich.

Fazit: Ein sehr humorvolles Programm, bei dem jeder bestimmt seinen Spaß haben wird. *(S.S.)*

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	9

PODDMAN GEORGE IN BROANMAZE

Programm: Broanmaze, **System:** BBC, **Preis:** 18,– DM, **Hersteller:** Smedley, Newhouse Turner, 39 Baker Street, Potters Bar, Herts EN6 2DZ

Das Problem mit dem BBC-Computer ist wahrscheinlich, daß es zuwenig preiswerte Programme auf dem Markt gibt, die einem Vergleich mit teureren, aber dann auch qualitativ hochwertigeren Spielen standhalten können. Auch **SMEDLEY's** Programm **BROANMAZE** bildet hier leider keine Ausnahme.

Broanmaze ist ein simples Labyrinth-Spiel, bei dem Gegenstände eingesammelt und Insekten „gekillt" werden müssen. Letzteres erreicht man mit Hilfe ferngesteuerter Bomben (weiß der Himmel, warum zur Abwehr kleiner Krabbeltiere solch radikale Maßnahmen erforderlich sind), die an strategisch wichtigen Punkten zur Detonation gebracht werden müssen. Gleiches gilt für die Mauern des Irrgartens. Hier noch einen Überblick zu bewahren, ist wirklich verdammt schwierig. Was man tun kann? Sprengen Sie doch einfach mit Ihren Bomben hier und da mal ein Löchlein in die Wände – so geht's halt auch!

In den einzelnen Levels hat man sich mit verschiedenen (Insekten-) Bösewichtern auseinanderzusetzen, die Lage spitzt sich mehr und mehr zu, und auch das Spieltempo vermag mit dieser Entwicklung schrittzuhalten.

Und doch – bei Betrachtung des Programms wird man an tausend andere, größtenteils bessere Labyrinthspiele erinnert. Auch der günstig erscheinende Preis von 18 Mark ist für ein solches Machwerk noch bei weitem zu hoch angesetzt! *bez.*

Grafik	4
Sound	5
Spielidee	0
Spielmotivation	2

Urlaubsfreuden

Programm: Costa Capers, **System:** Spectrum, **Preis:** 28,– DM, **Hersteller:** Firebird, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL

Immer noch erfreuen sich „Gerüstspiele" bei vielen Computer-Freaks großer Beliebtheit. Auch **FIREBIRD's** neues Programm **COSTA CAPERS** wird sicher wieder viele Freunde finden, wenn auch, um es vorweg zu nehmen, das Spiel sich weder durch neue Ideen noch durch eine mehr als mittelmäßige Grafik oder überdurchschnittlichen Sound auszeichnet.

Costa Capers baut auf dem „Gerüstspiel-Hit" des vergangenen Jahres, „Technician Ted", auf, für den das Programmierer-Gespann Steven Marsden und David Cooke verantwortlich zeichnete.

Zentraler Charakter des Spiels ist wiederum Ted, der, um sich von den vorangegangenen Strapazen zu erholen, diesmal einen Urlaub im sonnigen Süden plant. Doch bevor die Urlaubsfreuden genossen werden können, müssen einige Aufgaben gelöst und zahlreiche Hürden übersprungen werden. So muß Ted beispielsweise einige Schnappschüsse von seiner Ferienreise mit nach Hause bringen, um seine mißtrauischen Arbeitskollegen davon zu überzeugen, daß er auch wirklich seine Urlaubsfahrt angetreten hat. Doch dummerweise ist seine Kamera mitsamt dem ganzen Gepäck abhanden gekommen (was für ein Pech!). Also muß schleunigst für Ersatz gesorgt werden; Ted macht sich nun umgehend daran, die für den Urlaub nötige Ausrüstung zusammenzubekommen, was durch einige obskure Gestalten erschwert wird, die dem armen Kerl die wohlverdiente Erholung anscheinend nicht gönnen.

Für Freunde von „Gerüstspielen" und solche, die immer noch auf Spiele wie etwa „Jet Set Willy" abfahren, mag Costa Capers genau das richtige Programm sein. Ansonsten: Lieber die Finger davon lassen! *(bez.)*

Grafik	4
Sound	3
Spielidee	2
Spielmotivation	2

Die Bergung

Programm: Titanic, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** (Kass.) ca. 36 Mark; (Disc: C-64/Schneider) ca. 55 Mark, **Hersteller:** Electric Dreams, **Vertrieb:** Activision (Deutschland), Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76

ELECTRIC DREAMS hat das alte, unvergessene Thema **TITANIC** in einem interessanten Spiel aufgegriffen. Die furchtbaren Ereignisse von damals sind nicht Gegenstand dieses Programms. Sie müssen als Eigner der „Titanic Salvage Company" versuchen, das Schiff aus den Tiefen des Meeres zu bergen. Ein Unternehmen, auf das die Menschheit über 70 Jahre gewartet hat. Wird die Aufgabe gelöst werden können?

TITANIC – das Programm – ist eine Art Strategie-Action-Adventure. Sie müssen versuchen, Ihr Unternehmen, welches sehr viel Geld verschlingt, konsequent durchzuführen. Das heißt:

✦ Sponsoren finden, die Sie finanziell unterstützen

✦ Ein guter Kontakt zu den Medien – vorallem zur schreibenden Presse –, um in der Öffentlichkeit im Gespräch zu bleiben.

✦ Informationen fließen lassen. Bildmagazin-Reporter geben dann bisweilen Geldgeschenke

✦ Objekte, die Sie von der TITANIC geborgen haben, als Antiquitäten verkaufen

Ihr Expeditionsschiff ist gut ausgerüstet für dieses schwierige Unterfangen: Es gibt einen Presseraum (Empfänge und Interviews), ein Laboratorium (Forschung sowie Funkstation, TV über Satelliten) sowie den „Finanzraum" (Hier wird die „Börse" gemacht, mit den Sponsoren verhandelt, werden die mächstigsten Zeitungsbosse mit Informationen versorgt ...)

Um die TITANIC endlich wieder an das Tageslicht zu befördern, müssen Sie mit insgesamt acht aufblasbare, riesige Luftkissen, die an den wichtigen Punkten des Schiffes angebracht werden, die TITANIC nach oben hieven. Doch: Durch einen „Zwischenfall" sind diese verschwunden. Finden Sie sie also wieder . . .

Die Grafik dieses Strategie-Adventures ist sehr gut. (Ich habe die Commodore-Version getestet). Der Sound ist ebenfalls ganz „ansprechend". Am besten gefiel mir die Bildschirmaufteilung, bei der der „Kalender Screen" besonders wichtig wie übersichtlich ist: Er zeigt einen Kalender und fünf (Icons) „Fenster", aus denen man per Joystick & Feuerknopf – aber auch mit der Tastatur können Sie arbeiten – auswählen kann, ob man in den Presseraum, den Finanzraum oder Tauchen will. Ferner gibt es die (fast) schon obligatorischen „Fenster" für Save & Load. Eine Wahlmöglichkeit fand ich besonders gut: „Night" – das Abenteuer in der Dunkelheit. Also, dann bergen Sie mal. Viel Glück beim größten Titanic-Abenteuer aller Zeiten! *mk*

Grafik	8
Sound	8
Spielidee	9
Spielmotivation	9

„Blast away"

Programm: Alpha Blaster, **Preis:** ca. 40,–, **System:** MSX, **Hersteller:** Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland

Nach ganzen sieben Minuten des Wartens (solange braucht **Alpha Blaster** um geladen zu werden) war ich auf schönes „Ballerspiel" gespannt. Doch was sich da auf dem Bildschirm bewegte und was aus dem Lautsprecher heraus kam – das war für mich mal wieder eine Enttäuschung. Bis auf das Titelbild, das wirklich gut gemacht worden ist, ist alles recht primitiv. Von der Grafik bis zum Sound – nichts besonderes.

Die Spielidee: Ein Raumschiff wird von mehreren feindlichen Raumschiffen angegriffen. Man muß sich also durch Ballerei verteidigen, um ins nächste Bild zu kommen. Ein Meteoritengürtel muß zudem auch noch passiert werden und das (traditionell übliche) Andocken durfte auch nicht fehlen. Die Grafik ist, wie gesagt, nicht sehr gut, der Sound besteht aus einem Brummton (wahrscheinlich soll er das Triebwerk „vertonend" darstellen) sowie den üblichen Ballergeräuschen. Die Spielidee erinnert doch sehr an das Automatenspiel „Phoenix". Doch hätte die Umsetzung gerade bei den MSX-Computern besser realisiert werden können. *SS*

Grafik	5
Sound	4
Spielideee	3
Spielmotivation	4

Piraterie

Programm: Goonies, **System:** Atari, C-64, **Preis:** 35,– DM (Kass.), 53,– DM (Disk.), **Hersteller:** Date Soft/US Gold, **Vertrieb:** US Gold (Deutschland), An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/60040

Nachdem sich in der Vergangenheit gezeigt hat, daß die Umsetzung kassenfüllender Kinofilme auf Computer-Programme eine überaus einträgliche Angelegenheit ist, wartet nun auch das Herstellergespann **DATA SOFT / US GOLD** mit einer Adaption auf: **GOONIES**. Ich habe für die ASM-Leser die **Atari-Version** des Programms getestet.

Für alle Nicht-Kinogänger oder solche, die den Streifen bislang noch nicht sehen konnten, sei die Handlung von Steven Spielberg's Film, der sich nahtlos in die Serie seiner schon beängstigend erfolgreichen Produktionen einreiht, kurz umrissen: Der Film erzählt die Geschichte einer Meute von jungen Abenteurern – eben den Goonies –, denen, wie es der Zufall will, der Lageplan eines geheimnisumwitterten Schatzes in die Hände fällt. Auf der Suche nach den von Piraten versteckten „Klunkern" gerät die Bande in ein finsteres Labyrinth aus unterirdischen Höhlen, nahe der Küste, an der seinerzeit Piraten landeten.

Die Handlung des Computer-Spiels beginnt in einem Leuchtturm, der von der schrecklichen Mama Fratelli bewohnt wird. Der Spieler hat die Aufgabe, zwei Mitglieder der Bande durch die Räume zu dirigieren, von denen wiederum jeder gewisse Rätsel zu lösen hat, um in den nächsten Raum vordringen zu können. So muß beispielsweise einer der beiden zur Spitze des Leuchtturms gelangen, um dort eine Maschine in Gang zu setzen, die flugs daran geht, lauter schöne Geldscheine zu drucken und über die Brüstung des Leuchtturms zu befördern. Sofort wird die gierige Mama Fratelli herbeieilen, um die „Blüten" aufzulesen. Dieses Ablenkungsmanöver muß sich nun der zweite „Goonie" zunutze machen und sofort in den Leuchtturm eindringen. Dort gilt es, einen Springbrunnen von seinem Podest zu werfen, womit der Weg zu einem Gang freigemacht wird, der zum Versteck des Schatzes führt. Der Spieler kann entweder gegen den Computer oder aber gegen einen Mitspieler antreten.

Goonies ist von der Grundidee her ein „Gerüstspiel" mit teilweise leider etwas übertrieben farbenfrohen Grafiken. Allerdings sind die zu lösenden Rätsel und Probleme knifflig genug, um einen hohen Unterhaltungswert zu gewährleisten. Wer sich für den Film begeistern konnte, den wird sicherlich auch das Computer-Spiel interessieren. Schauen Sie mal rein – ich denke, Sie werden nicht enttäuscht sein. *(bez.)*

Grafik	7
Sound	6
Spielidee	7
Spielmotivation	8

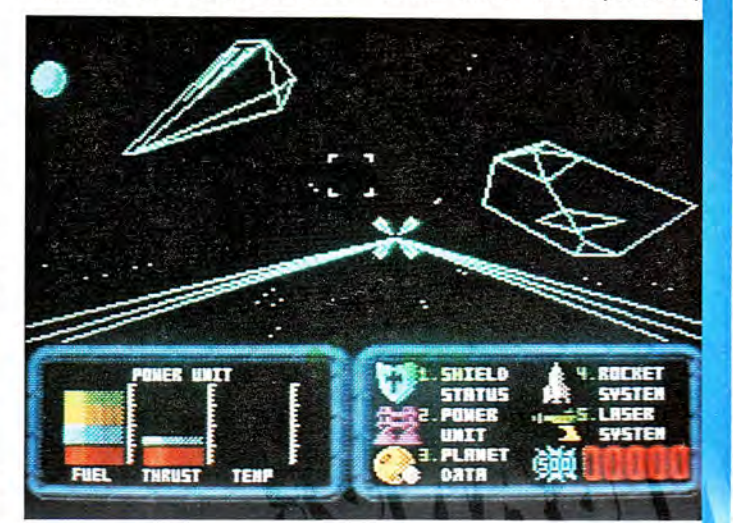
Immer wieder Weltraum ...

Programm: Battle of the Planets, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks. Tel. 0044344/427317

Das englische Software-Haus **MIKRO-GEN** veröffentlichte ein Weltraumspiel, welches nach ähnlichem Muster wie die Verkaufsschlager Starion oder auch Elite gestrickt wurde. **BATTLE OF THE PLANETS**, so der Titel, ist von der Spielidee her natürlich in keinster Weise mehr originell, gleicht dieses Manko aber durch seine gute Grafik und den sauber dargestellten Sound aus. Wir haben für Sie die Schneider-Version unter die Lupe genommen.

Das Kampfgeschehen läuft ab in den Weiten des Weltraums und auf von Außerirdischen besetzten Planeten. Diese Fremdlinge, die Zoltars, versuchen die Herrschaft über die gesamte Galaxie an sich zu reißen. Einige Planeten unseres Sonnensystems sind ihnen schon in die Hände gefallen, den restlichen wird das gleiche Schicksal ereilen, wenn nicht schnellstens Gegenmaßnahmen ergriffen werden. Sie als Spieler bekommen nun den Auftrag, mit Ihrem hochtechnisierten Raumschiff, der Phönix, zur Rettung der Erde aufzubrechen.

So machen Sie sich nun daran, diese äußerst schwierige Aufgabe zu erledigen. Zunächst müssen Sie versuchen, den Luftraum von den feindlichen Schiffen zu säubern und zu verhindern, daß es dem Gegner gelingt, weitere Planeten zu besetzen. Anschließend kommt es darauf an, die Außerirdischen aus den bereits von ihnen in Besitz genommenen Gebieten zu verdrängen. Landen Sie Ihr Raumschiff auf der Oberfläche der besetzten Planeten, doch sehen Sie sich vor – der Feind wird mit seinen überaus effektvollen Geschützposten sofort das Feuer auf Sie eröffnen.



Ihre Mission wird etwas vereinfacht durch die Möglichkeit, mittels sechs Statusanzeigen zwischen dem Kampfgeschehen im Weltraum und auf den Planeten hin und her zu schalten.

Wenn auch die Spielidee, wie bereits erwähnt, alles andere als neu ist, so sorgen dennoch die komplexe Handlung, das hohe Tempo, der gute Sound und vor allem die tolle Vektor-Grafik für einen hohen Unterhaltungswert. *(o.s./r.s.)*

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	3
Spielmotivation	9

Atari-Champ!

Programm: King of the Ring, **System:** Alle Atari 8bitter (mind. 48K), **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England

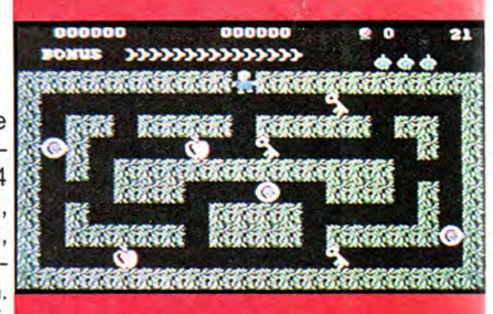
Nachdem momentan der Boom an Kampfspielen noch immer nicht zum Erliegen gekommen ist, reitet man weiter auf dieser Welle. Ein neues Boxsport-Programm ist nun von **GREMLIN GRAPHICS** für die sogenannten **„kleinen Atari"** produziert worden: **KING OF THE RING.** Gleich vorweg: Sie als Spieler können nie „König des Ringes" werden. Seien Sie aber nicht traurig! Dafür sind Sie der Coach, wenn Sie so wollen: der „Meistermacher", in diesem hübschen Atari-Box-Spiel.

Ihre Aufgabe besteht darin, Ihren Schützling Harry auf die jeweils nächsten Kämpfe vorzubereiten. Training ist also zunächst angesagt, um die nötige Form für den jeweiligen Kontrahenten zu bringen! Aus dem Menue können Sie verschiedene Punkte auswählen, Strapazen also, die Sie Ihrem Schützling nicht ersparen können. „King of the Ring" ist so eine Art „Football Manager", wenn dieser Vergleich erlaubt ist (und das ist er!!!). Ebenso spannend verläuft dann auch das „eigentliche" Geschehen: Lehnen Sie sich bequem zurück in Ihren Sessel und beobachten Sie, wieviele Schläge Harry einstecken muß oder verteilen kann. Im Gegensatz zum „Football Manager" können Sie während der Rundenpausen eingreifen: Auf Angriff setzen, die Verteidigung in den (taktischen) Vordergrund stellen oder – wenn der Kampf gut für Harry aussieht – die „K.O."-Möglichkeit in Betracht ziehen!

GREMLIN GRAPHICS hat, wie ich meine, für die Atari 8bitter ein wirklich tolles, interessantes und nervenaufreibendes Spiel erstellt. Bravo, Harry! Bravo, Gremlin Graphics! *mk*

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	10
Spielmotivation	10

„Plünderer"



Programm: Cuthbert in the Cooler, **System:** Commodore 16, Dragon, **Preis:** ca. 24 Mark, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstraße 27, 6057 Dietzenbach

Nachdem es den „Cuthbert" schon in mehreren Abenteuern „auf dem Dragon" gab, ist nun ein lustiges, interessantes und intelligent aufgebautes Spiel für den **COMMODORE 16** neu erschienen: **CUTHBERT IN THE COOLER.** Die englische „Allroundfirma" **MICRODEAL** hat dieses Action-Spiel in Szene gesetzt. Cuthbert hat es diesmal in den „Cooler" (=„Kittchen") verschlagen. Dort jedenfalls muß er sich seinen Weg in die Freiheit bahnen. Im unterirdischen Labyrinth muß er in jedem Level eine bestimmte Strecke „ablaufen" (alle Steinchen berühren!) und den Monstern, die da auf ihn lauern aus dem Weg gehen. Cuthbert hat drei Bomben zur Verfügung, die er, gezielt eingesetzt, gegen die üblen Kreaturen anwenden kann. Per Feuerknopf kann er die Bombe setzen. Beim zweiten Feuerknopfdruck (egal, wo er sich gerade befindet) kann er diese fernzünden. Hat er alle Steinchen beiseite geräumt, muß er unbeschadet zum Ausgangspunkt zurückkehren. Danach gelangt er ins nächste (schwierigere) Level. Bei jedem neuen Level erhält er eine weitere, zusätzliche Bombe. Das Spiel ist grafisch äußerst ansprechend, hat ein hohes Tempo und ist besonders für die Strategie-Freunde sehr interessant, da man schon ein bißchen überlegen muß, wie man den richtigen Weg findet. Ein C-16-Spiel (wie auch für den Dragon), für das in „jedem Regal noch ein Plätzchen frei sein sollte"!

Rupert Hine

Grafik	8
Sound	5
Spielidee	7
Spielmotivation	9

„Jet-Flieger auf MSX"

Programm: Jet Fighter, **Preis:** ca. 40,– DM, **System:** MSX, **Hersteller:** Aacksoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland

Ich nehme die Kassette aus der Hülle (die etwa so groß ist, wie die von Video-Kassetten), lege sie in den Recorder und warte, und warte, und warte, und . . .

Nach ca. vier Minuten erschien ein blitzsauberes Titelbild und eine Stimme sagte mit einem holländischem Akzent: **JET FIGHTER – COPYRIGHT AACKSOFT** – IS LOADING. Diese Sprachausgabe war total verständlich, aber daß ich auf so etwas vier Minuten warten mußte? Denn jetzt erst wird das Hauptprogramm geladen . . . Nochmal vier Minuten warten. In der Zwischenzeit schaue ich mir die englische Anleitung an. In der steht ein ganzer Roman über die Ereignisse in der letzten Zeit, und warum es zu diesem Weltraumspektabel gekommen ist. Na ja, das sind so die altbekannten Stories, die keinen mehr vom Hocker reißen. Ahh, das Programm ist fertig mit Laden. Das Thema aus dem Spielfilm STAR WARS erklingt und ein Demo erscheint. Ich drücke ESC um endlich anzufangen. Zuerst merke ich, daß ich den Joystick nicht benutzen kann. Noch mal ein schneller Blick in die Anleitung: Mit Cursor-Tasten bewege ich mich, und mit SPACE schließt man Missiles ab. A und D sind zu Beschleunigen bzw. Abbremsen und mit F1 kann man auf Bodenverteidigung (?) umschalten. Na ja, nach 3 Minuten war das Spiel zu Ende. Ich werde mir die Anleitung wohl noch einmal durchlesen müssen.

Mit der Weile habe ich auch den Spielsinn begriffen. Zunächst ein freindliches Raumschiff angreifen, dann die feindliche Basis attakkieren und weil's so viel Spaß macht, muß das auch noch mehrmals wiederholt werden.

Die Grafik (mit einen kleinem 3D-Touch) ist Durchschnitt und der Sound während des Spiels – na ja, nicht so gut, aber noch im Bereich des Erträglichen. Ab und zu hört man auch eine weibliche Stimme etwas babbeln – verstanden habe ich sie immer noch nicht richtig.

Erwähnenswert ist noch, daß sich JET FIGHTER auch zu zweit spielen läßt. Das geht allerdings nur, wenn zwei MSX-Rechner vorhanden sind. Diese werden dann mit drei Kabeln über die Joystickbuchse der Geräte miteinander verbunden (siehe Schaltbild in der Anleitung). Diese Idee finde ich nicht schlecht.

Fazit: dieses Spiel ist interessant für Leute, die gerne ballern und komplizierte Spiele mögen. *(S.S.)*

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	5
Spielmotivation	7



Programm: Endurance, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25,– DM, **Hersteller:** CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, London E15 2HD, Tel.: 0 04 41 / 5 33 29 18

Das Titelbild von **CRL's ENDURANCE** läßt ein spannendes Motorradrennen vermuten. Doch weit gefehlt.

ENDURANCE ist eher in die Kategorie der Strategiespiele zu ordnen, ähnlich FORMULA ONE. Der Spieler hat hier die Aufsicht über ein Rennteam von Motorrädern. Die Farbe und die Namen der Motorräder, die Startnummern und die Namen der Fahrer können geändert werden. Anschließend wählt man die Rennstrecke und den Schwierigkeitsgrad aus, es folgt die „Race Preparation", die Vorbereitung auf das Rennen. Man kann nun mit dem Joystick oder der Tastatur den Motor „tunen" und die Reifensorte auswählen. Hat man auch dies vollbracht, läuft der Fahrer zum Motorrad und fährt zum Start. Eine Tabelle mit den Startpositionen der Motorräder erscheint. Die Tabelle kann auf Tastendruck ausgedruckt werden. Der Starter senkt die Fahne, und die Fahrer rennen zu ihren Motorrädern und fahren los. Hier hat der Spieler erstmal keinen Einfluß auf das Renngeschehen. Er kann lediglich, wenn eines seiner Motorräder einen Schaden hat, das betreffende Motorrad auf Tastendruck an die Box holen und es dort reparieren.

Nach langer, langer Zeit (manche Rennen dauern bis zu 24 Std., zum Glück nicht in Echtzeit) ist dann auch das Rennen zu Ende. Es erscheint noch eine Tabelle mit den Zieleinfahrten, und das ganze geht wieder von vorne los. (...)

Sehr interessant ist ENDURANCE nicht gerade, und wer das Spiel kaufen möchte, sollte es sich auf jeden Fall vorher ansehen.

(Peter Braun)

Grafik	6
Sound	5
Spielidee	7
Spielmotivation	6

QL-Turnier

Programm: Knight Flight, **System:** QL, **Preis:** 60,– DM, **Hersteller:** Realtime Software, **Vertrieb:** T. S. Datensysteme, Denisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: 09 11 / 28 82 86

KNIGHT FLIGHT aus dem Hause **REALTIME SOFTWARE** zählt mit Abstand zu den besten Arcade-Spielen, die ich bislang auf dem QL gesehen habe. Ein wenig an den Klassiker Joust angelehnt, beschert auch Knight Flight dem Spieler eine atemberaubende Schlacht vor mittelalterlichem Hintergrund. Zwei tapfere Rittersleute versuchen, sich gegenseitig aus dem Sattel zu heben. Allerdings sind es keine edlen Rösser, auf denen die beiden hohen Herren zu Felde ziehen, sondern ... Strauße! Doch daß diese keineswegs den Kopf in den Sand stecken, sobald es brenzlig wird, werden Sie nur zu bald feststellen. Die Steuerung erfolgt per Tastatur. Man kann seinen „Streitvogel" nach links und rechts bewegen, oder aber auch in die Lüfte flattern lassen. Gewonnen hat derjenige, dem es gelingt, das gegnerische Federtier höher in die Luft zu stoßen, als das mit dem eigenen „Untersatz" geschieht. Der „ausgeknockte" Vogel verliert seinen Reiter und legt, frei nach Wilhelm Busch, noch schnell ein Ei. Glückt es Ihnen, dieses aufzufangen, bevor es auf dem Boden auftrifft, so erhalten Sie hierfür zusätzliche Bonuspunkte. Knight Flight kann allein gegen den Computer oder von zwei Personen gespielt werden. Bei letzterer Möglichkeit hätte ich jedoch meine Bedenken – das Gerangel zweier Spieler an der kleinen QL-Tastatur würde sicher den Spaß an dem Programm erheblich schmälern. Wie auch immer, Knight Flight hat – im Gegensatz zu vielen anderen QL-Programmen – eine sehr saubere, „flatterfreie" Grafik und einen recht annehmbaren Sound. Für QL-Besitzer, die gerade auf der Suche nach einem guten neuen Programm sind, absolut empfehlenswert! *(bez.)*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	4
Spielmotivation	9

Veranstaltungs-Hinweis

Kassel/München (bez.) Nach dem großartigen Erfolg des **Münchner ELEKTRONIK-FLOHMARTES** im letzten Jahr, der mit mehr als 100 Ausstellern über 2 500 Besucher anlockte, planen die Organisatoren auch für 1986 eine Veranstaltung.

Der **3. Münchner ELEKTRONIK-FLOHMARKT** wird am 8. Juni von 10.00 bis 20.00 Uhr im Festsaal des „Schwabinger Bräu", Leopoldstr. 82, Eingang Feilitzschstraße 2, stattfinden. Hier können wieder gebrauchte Geräte aus den Bereichen Micro-Computer und Peripherie, Büroelektronik, aber auch Radio-, TV-, Video- und HiFi-Geräte auf privater Ebene verkauft beziehungsweise erstanden werden. Darüber hinaus werden Musik- und Amateurfunkausrüstungen ebenso angeboten wie Bauteile und Fachliteratur. Auch zahlreiche Firmen und Computer-Clubs haben ihre Teilnahme bereits zugesagt. Weiterhin bietet der Elektronik-Flohmarkt reichlich Gelegenheit, sich zu informieren, fachzusimpeln und neue Kontakte zu knüpfen. Die Standgebühr für einen ca. 160 x 70 cm großen Verkaufstisch beträgt inclusive Strom (Blockversorgung) 30,– DM. Info-Stände für gewerbliche Zwecke sind für 90,– DM zu haben. Anmeldungen oder Anfragen richten Sie bitte an: **Eduard Welsch, Dieselstr. 15, 8000 München 50, Tel.: 0 89 / 1 49 51 90 oder 0 89 / 3 11 93 02, Telex 52 25 71 Weber d.**

Sie wollten doch bestimmt immer schon mal das letzte Level erreichen?



Erhältlich bei: Mastertronic, Computer-Vertriebs-GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18,
4770 Soest, Tel.: 0 29 21 / 7 50 20 / 28 / 29
oder bei: Micro Händler GmbH, Robert-Koch-Straße 1,
4050 Mönchengladbach, Tel.: 0 21 61 / 6 00 41

Wissenswertes ... rund um den Software-markt

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Frank Brall und Bernd Zimmermann

OFF THE HOOK (in Deutsch: „Weg von der Sucht") ist die erste Software-Sammelkassette, die zu einem wohltätigen Zweck verkauft werden soll. Rod Cousens, der Initiator dieser Aktion, versuchte – vergeblich – **Pete Townsend** (Ex-Gitarrist von „The Who") für eine „Ansprache" auf der Kassette zu gewinnen. Rod hofft aber weiterhin den Star von der Idee zu überzeugen, daß auch Software ein Medium, ein „Vehikel" für die Hilfe zur Rehabilitation von Drogenabhängigen sein kann. **OFF THE HOOK** gibt es momentan für C-64 und Spectrum (etwa 28 Mark). Versionen für Schneider, BBC, Atari und Commodore 16 sollen bald folgen.

Obwohl **Sinclair** seinen „Ausverkauf" (an Schneider/Amstrad) gestartet hat und der endgültige Erscheinungstermin für den deutschen Spectrum 128K noch nicht bekannt gegeben wurde, bietet die deutsche Firma **MHS MÜLLER HARD & SOFTWARE** (Raunstraße 8, 7032 Sindelfingen-Darmsheim. Tel.: 07031/ 71896 + 73126) folgende Produkte feil: Den 128K mit RS 232 Schnittstelle, Midi-Interface, 3-Kanal-Sound-Synthesizer, Bildschirmmeditor, erweitertes Basic für 699,– DM! Discovery, 1MB, unformatiert für 899,– DM. Das gleiche Modell mit 2MB für 1348,– DM. Zweitlaufwerk, 1MB für Discovery 1 für 499,– DM. Discovery 1 (250KB, unformatiert) für 589,– DM und Discovery 2 (2mal 250KB) für 838,– DM. Die „Discovery"-Kunden erhalten **exklusiv** die neueste Version des Datenmanager 84. Die Version 3.0 ist dreimal so schnell und fünfmal leistungsfähiger als die Vorgänger.

****

COMMODORE 16-Neuheiten: „Chip Factory" von Audiogenic (ca. 30,– DM). „Bongo" und „Winter Events" von Anco (ca. 28,– DM).

****

Nach dem großen Erfolg von **FAIRLIGHT** für den Spectrum hat sich **THE EDGE** entschlossen, auch eine Schneider-Fassung (ca. 36,– DM) herauszugeben. Weitere interessante **Schneider**-Veröffentlichungen: **„Batman"** von Ocean, **„Spellbound"** von Mastertronic, **„Think!"** von Ariolasoft, **„Way of the Tiger"** (Gremlin Graphics) sowie **„Robin of Sherlock"** von CRL.

****

Atari XL/XE-Neuheiten: PROJECT THESIUS (ein Adventure von **ROBICO**; ca. 36,– DM). **MEDIATOR** (ein irres Arcade-Action-Game von **ENGLISH SOFTWARE**; ca. 55,– DM). **STEVE DAVIS SNOOKER** (Billard-Spiel für 36,– DM von **CDS**).

****

Die Firma **ANGLOSOFT** meldet zwei Neuheiten für den **MSX: FORMULA ONE SIMULATOR** und **SPRITE DES + FONT** (je ca. 20 Mark)

****

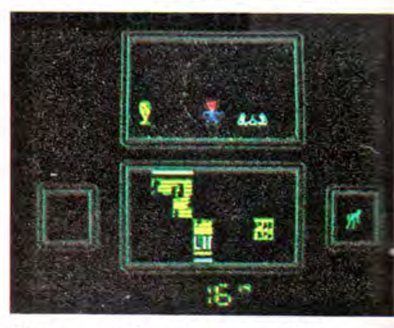
Das Frühjahr 1986 hat auch bei **PSS** einige neue Programmgesichter: **SWORDS & SORCERY** jetzt auch für Schneider und C-64. **BATTLE OF BRITAIN** nun für Spectrum. **MCODER III** auch für Schneider. **SINK THE BISMARCK** ist ein neues Strategie-Spiel für C-64, während folgende Neuerscheinungen „exclusiv" für den Schneider herauskamen: **GET DEXTER!**; **DOOMSDAY BLUES**; **CONTAMINATION** sowie **TOBRUK**. Die Preise schwanken zwischen 36 Mark (Kass) und 55 Mark (Disc). (Adresse von PPS: s. letzte Textseite!)

PROBE SOFTWARE aus London meldet, daß innerhalb der nächsten Woche weitere **drei neue COMMODORE 16-Titel** erscheinen werden. Desweiteren wird es die Schneider-Version von **BASILDON BOND** und der **MASTERCALC 128** veröffentlicht. (Adresse: „Game Over"-Seite!)

ALPHA-OMEGA: Neues Label, neuer Schwung? Die **CRL**-Gruppe hat nach **NU WAVE** eine weitere neue „Company" hervorgebracht. Ein Sprecher von ALPHA-OMEGA dazu: „Wir haben über die letzten Monate hart gearbeitet, um sicher zu gehen, daß wir Qualitätsprodukte zu billigen Preisen anbieten können." „Alpha-Omega" wird Programme auf den Markt bringen, die zwischen 10 und 16 Mark kosten sollen. Das erste Programm ist soeben für den C-64 erschienen: **VIDCOM 64** (ca. 16,– DM) ist ein Grafik-Programm, das Ihnen u. a. erlaubt, zwischen Multi-Colour und HI-RES-Grafiken umzuschalten. Ebenfalls für die C-64-Besitzer gibt es für ca. 10 Mark ein schnelles Action-Game mit dem Namen **RETURN OF THE SPACE WARRIORS**. Das neue Label hat aber auch für die **COMMODORE 16-Freunde** ein „Schmankerl" bereit: **BABY-BERKS**, die Fortsetzung der bekannten „Berky Trilogy". Das Spiel kostet ebenfalls nur 10 Mark. Adresse: ALPHA-OMEGA, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London, E15 2HD. Tel.: 00441/9856877.

****

QUICKSILVA hat nach MAX HEADHROOM ein weiteres interessantes Action-Game auf den Markt gebracht: **HOKUS FOCUS**. Es ist die Geschichte des Jeremy Windburn – eines Punk-Fotografen (!) –, der in einem geheimen U-Bahn-Tunnel nach den Erfindungen von „Mad Professor" Ausschau hält. Er muß alles finden und fotografieren, bevor die Helligkeit in der Höhle immer mehr abnimmt. Der „Punk" hat nämlich kein Blitzlicht zur Verfügung. Wenn Sie Jeremy helfen wollen, so wenden Sie sich an QUICKSILVA, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England. HOCUS FOCUS gibt es für C-64 und Spectrum. Preise: ca. 36 Mark.

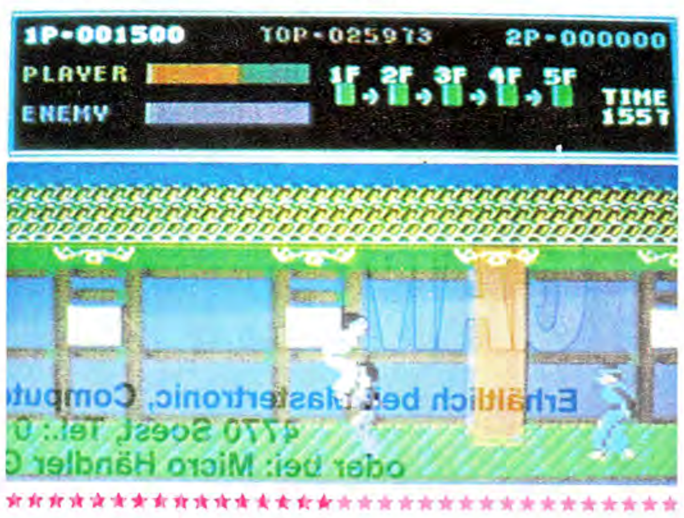


****

Das Software-Haus **BUBBLE BUS** (87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, England) hat großen Erfolg mit seinen Action-Games **STARQUAKE** und **WIZARD'S LAIR**. Auch im deutschsprachigen Raum sollen sich vor allem die Spectrum-Versionen (!) gut verkaufen. Danach folgte erst der C-64 und dann der Schneider. Dies teilte uns BUBBLE BUS auf der Londoner CES-Show mit. Besondere Billigangebote sind in der **MINI-BUS-LINE** für den C-16, den VC-20, MSX und alle anderen Rechner zu haben. Die Preise liegen zwischen 10 und 15 Mark.
Desweiteren scheint **QUADRILLION** (für den Commodore 64) zu einem echten **„ANWENDER-HIT"** zu werden. Das UTILITY-Programm enthält vier Anwendungsmöglichkeiten: 1. WORD WIZARD (Word-Prozessor mit Insert- und Delete Lines, Copy Block, Move Block u.v.a.m.). 2. LABEL PRINTER (nimmt alle Adressen auf und gibt die Informationen als „Adressaufkleber" über den Drucker). 3. POSTER PRINTER (Sie können damit Ihre eigenen Poster entwerfen; Ideal für Computer-Clubs) und 4. ADVERTISER (Verwandelt den C-64 in einen „musikalischen Botschafter"; Sie können bis zu 959 Characters eingeben und diese auf Diskette speichern). Das Programm QUADRILLION kostet ca. 55 Mark (auf Diskette).

****

Ist das der **TOP-SELLER** aller Zeiten? Gab es je ein solch hervorragendes Kampfsport-Programm für den Commodore 64? Diese Fragen „beschäftigen" zur Zeit alle Commodore-Kung-Fu-Freaks „all over the world". **US GOLD** hat den Spielhallen-Hit **KUNG-FU MASTER** auf Kassette bzw. Diskette gebannt und einen derartigen Erfolg erzielt (vor allem in den Staaten und in England), wie man sich ihn als „Company" nur wünschen kann. „Kung-Fu Master" hat zwar nur fünf Levels. Dennoch benötigt man totale Konzentration und ein außerordentliches Geschick, um vielleicht als „Master" von der Matte zu gehen. Die Grafiken sind berauschend, der Sound angemessen. Mit einem Wort: Alles scheint zu stimmen! Mal sehen, wie der KUNG-FU MASTER bei uns „einschlägt". (Adresse von US GOLD Deutschland: s. letzte Textseite!)



****

TEMPLE OF TERROR wird ein weiteres „Fantasy Adventure" sein, das nach **SEAS OF BLOOD** von **ADVENTURE SOFT** in Angriff genommen wird. Mike Woodroffe hat ein neues Konzept entwickelt, über das noch Stillschweigen herrscht. Geschrieben wurde es von Roger Taylor, der zuletzt die **FANTASTIC FOUR** überarbeitet hatte.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Adventure-Neuheiten von **CRL**: Die köstliche Parodie auf Tolkien's „Lord of the Rings" gibt es nun auch für den **Commodore 64**. **BORED OF THE RINGS** (ca. 30 Mark) führt Sie in die Welt der „Boggits", wo Sie als „Fordo" so manch' lustiges wie „merkwürdiges" Abenteuer überstehen müssen. Auch die **Schneider-Freunde** dürfen sich freuen: Der „bezaubernde Zwitter" **ROBIN OF SHERLOCK** hält bald Einzug in Ihre Wohnzimmer! Robin Hood ist als Detektiv auf der Suche nach „Gut & Böse im Sherwood Forest". Achten Sie auf die Gefahren, die im merkwürdigen Wald auf Sie lauern! Zusammen mit einem Bonus-Programm (ein lustiger London-Reiseführer!) kostet Robin of Sherlock etwa 30 Mark. (Adresse: s. letzte Textseite!)

Nach dem großen Erfolg von **Laser Basic** kommt nun auch der Schneider-Benutzer in den Genuß, seine eigenen Spiele zu entwickeln und diese an den Mann zu bringen, ohne die Sorge haben zu müssen, gegen Urheberrechte zu verstoßen. Compilierte Laser-Basic-Programme können nach Aussagen der Firma **OASIS** zusammen mit der MC-Library frei verkauft werden. Wie auch bei der C-64-Version lassen sich mit dem Laser Compiler auch Standard-Basic-Programme compilieren. Die Ablaufgeschwindigkeit eines Basic-Programmes kann somit stark erhöht werden. Ein kleiner Nachteil ist, daß die Syntax einiger Befehle vor dem Compilieren etwas geändert werden muß und nur Integer-Variablen verdaut werden. Dies dürfte jedoch für Spiele-Programmierer kein Hindernis sein, sich diesen Compiler zuzulegen, noch dazu für den Preis von ca. **69 DM**.

★★★



★★★★★★★★★★★★★★★★★

OCEAN & IMAGINE haben zwei neue Titel auf den Markt gebracht, die in den vergangenen vier Wochen in England Schlagzeilen machten: mit **„V"** (dem Spiel zum Kino-Hit) und **GREEN BERET** (einem harten Kampf-Spiel à la „GSG 9") haben beide Firmen wieder ganz heiße Eisen im Software-Feuer. Beide Spiele gibt es für C-64, Spectrum und Schneider. Zu beziehen sind sie u. a. bei T. S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Der „Große Deal" zwischen SINCLAIR und AMSTRAD/SCHNEIDER scheint noch immer mit einigen „Unstimmigkeiten" einherzugehen. Sinclair Research hatte im April seine Computer an Schneider verkauft, um es einmal „plastisch" auszudrücken. Nun gibt es aber doch einige Schwierigkeiten: Sir Clive Sinclair besteht auf dem Recht zur Entwicklung des neuen „Pandora". Amstrad-Chef Alan Sugar möchte den Spectrum Plus aus dem Verkehr ziehen und den 128K-Spectrum verändern (eingebauter Kassetten-Teil und zwei Joystick-Ports). Im Gerangel um das große Geschäft fielen einige Mißtöne auf: U. a. bezeichnete Sir Clive Alan Sugar als „einen Mann, der sich gegen Neuerungen wendet". Ein Amstrad-Sprecher, Malcolm Miller, wies diese Behauptung mit den Worten zurück, daß „gerade Amstrad sich immer für die technische Innovation einsetze. Dies beweise allein die Tatsache der vielen Schneider-Neuerscheinungen im Jahr 1985. Man glaube eben nicht, daß der PANDORA derzeit reif für den Markt sei. Die Äußerungen von Sir Clive Sinclair seien nicht fair."

★★★★★★★★★★★★★★★★★

CRL meldet: „Nun ist das in England und Deutschland beliebte Spiel **BLADERUNNER** (zuletzt nur für C-64), jetzt auch für den **Spectrum** erhältlich. „Bladerunner" ist ein Action-Spiel, dem ein Kino-Hit Pate gestanden hat. Ähnlich wie bei „Ghostbusters" ist man auf der Jagd nach üblen Kreaturen. Besonders gut: die Titelmusik von Vangelis. Spectrum-Preis: um die 40 Mark (Adresse letzte Textseite!).

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Anläßlich des Jubiläums „50 Jahre Horten" hat **US GOLD (Deutschland)** der Warenhauskette das neue **FIREBIRD**-Spiel **EMPIRE** (C-64/Schneider) exclusiv für diesen Monat angeboten. „Empire" wird als Nachfolger von „Elite" angepriesen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

MASTERTRONIC hat seine MAD GAMES-Serie erweitert: Neben vielen neuen Produkten (siehe auch im Inhalt!) hat man sich entschlossen, den Verkaufsschlager **„LAST V-8"** auch für den **Schneider** und den **Atari 800/130** herauszugeben. Die Preise: ca. 15 Mark (Adresse: s. letzte Textseite!)

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Nachdem Langenscheidt mit dem Textprogramm **Homeword** für Apple einen Einstieg gefunden hat, kommt jetzt ein professionelles Programm für den IBM und seine kompatiblen: **Turbo Texter**. Turbo-Texter ist ein Geschäftsprogramm für deutsche, englische und französische Korrespondenz. Wer häufig Geschäftskorrespondenz erledigt, weiß, daß Briefe zu einem großen Teil aus Standardsätzen bestehen, bei denen lediglich Angaben wie Geldbeträge, Artikelnamen, Termine usw. ergänzt werden müssen. Das Langenscheidt-Programm „Turbo-Texter" hilft jetzt, Zeit bei der Erstellung solcher Briefe einzusparen, und stellt darüberhinaus sicher, daß der Brief stilistisch und orthographisch einwandfrei ist – sogar in einer Fremdsprache. Das Programm wird entweder in Englisch, Französisch oder Deutsch angeboten, je nachdem, welche Sprache man verwendet. Der Preis liegt je nach Version zwischen **1000** und **1400 DM**. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben das Programm noch genauer unter die Lupe nehmen.



Die Firma **LLAMASOFT** (49 Mount Pleasant, Tadley, Hants. RG26 6BN, England) hat sich momentan ganz toll mit ihren **„LIGHT SYNTHESIZERN"** in Szene gesetzt: Nach dem C-64-Hit „PSYCHEDELIA" wurden weitere Produkte des Grafik-Erlebnisses entwickelt. Mit den „Licht-Synthesizern" können Sie selbst z. B. Vertonungen visuell in Grafik umsetzen. **PSYCHEDELIA** gibt es jetzt für den **C-16, C-64, VC-20, Spectrum, MSX und Schneider**. (Preis: ca. 24 Mark; C-64 ca. 32 Mark). Aber auch die **ATARI-FREAKS** sollen nicht „vergessen werden": Mit **COLOURSPACE** ist ein Programm entwickelt worden, das die guten Grafik-Eigenschaften der **XL/XE-Serie** bestätigt (Preis: ca. 30 Mark). Ebenso ist eine Version für den **ATARI ST** zu haben, die für etwa 70 Mark zu beziehen ist. (Adresse: siehe oben!)



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Zeit- und Kostenersparnis bei der Erstellung von Anwenderprogrammen unterschiedlichster Art sind die wichtigsten Pluspunkte beim Einsatz von **Easyuse**, zum Beispiel bei der Österreichischen Mineralöl-Verwaltung OMV, die mit Easyuse seit einem halben Jahr gut beraten ist.

Das Paket besteht aus einer Synthese zwischen Programmentwicklungswerkzeug und Anwendungswerkzeug und beinhaltet im wesentlichen 6 Module: Datenbank, Formulargenerator, Programmiersprache, Grafik, Textverarbeitung, Kommunikation. Easyuse ist das einzige auf dem Markt befindliche Programmiersystem mit deutschsprachigen Befehlen, das eine voll relationale Datenbank, einen Formulargenerator in Fenstertechnik für Bildschirm und Drucker, ein Grafiksowie ein Autorensystem integriert. Easyuse ist unter MS-Dos lauffähig.

Hersteller/Vertrieb: Software Technologies Deutschland, Bernt-Notke-Weg 19, 8000 München 81

Programmiersprachen für die Schneider-Systeme:

Wem die Programmiersprache **Basic** für professionellere Programme nicht mehr ausreicht, für den bietet die Firma **Schneider Data** jetzt eine große Auswahl:

Nevada Cobol, Disk 189 DM – COBOL ist die verbreitetste Programmiersprache bei kommerziellen Anwendungen.

Nevada Fortran, Disk 189 DM – Die Sprache für Wissenschaft und Ingenieurwesen.

C Compiler, Disk 189 DM – C Compiler ist die Computersprache der Zukunft.

Pascal MT+, Disk 199,50 DM – Pascal MT+ von Digital Research ist eine der umfangreichsten Programmiersprachen.

CBASIC, Disk 199,50 DM – Der CBasic-Compiler von **Digital Reseach** zeichnet sich durch sehr hohe Genauigkeit und Vielseitigkeit aus.

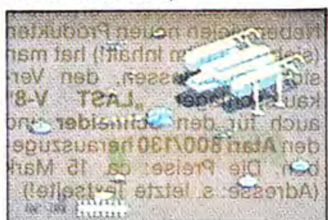
Wir beabsichtigen, die einzelnen Programmiersprachen in den nächsten Ausgaben von **ASM** einem genauen Test zu unterziehen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

Wie aus England zu erfahren war, hat **GARGOYLE GAMES** die erste Phase der „Erweiterungspläne 1986" abgeschlossen. GARGOYLE (u. a. bekannt durch „Sweevo's World") hat seine Kapazitäten im Bereich der Programmentwicklung erhöht. Greg Follis, der Manager, teilte mit: „Wir werden uns verstärkt um neue Produktionen – vor allem für den Commodore – bemühen. Zusätzlich wird unser Haus ein neues Label auf der PCW-Schau im September präsentieren." Ted Heathcote auf die Frage, ob sich die Expansion schon bald abzeichne, meinte: „Mit **HEAVY ON THE MAGICK** für den Spectrum jetzt und den C-64- und Schneider-Versionen in Kürze, werden wir ein Action-Adventure-Spiel auf den Markt gebracht haben, das unsere Planungen für das laufende Jahr mit einem Paukenschlag einleitet." (Siehe auch Bericht an anderer Stelle!).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

CRITICAL MASS (Schneider, C-64, Spectrum) kommt in den Hitlisten immer näher zum „Platz an der Sonne". Das Weltraum-Action-Spiel von **DURELL** ist ein klassisches, spannendes „Ballerspiel" mit ausgezeichneter Grafik und hohen Spielvarianten. (Adresse: s. letzte Textseite!)





ADVENTURE SOFT (UK) hält weiterhin atemberaubende Abenteuer-Software für Sie bereit: Mit dem „Questprobe-Titel **„THE FANTASTIC FOUR** (der Nachfolger des schon legendären „Spiderman") zeigt Scott Adams wieder einmal, daß er zu den besten Programmierern seines Genre gehört! Dieses Adventure wird bei uns von „US GOLD Deutschland" für Spectrum, C-64, Schneider und Atari vertrieben. Die Preise liegen zwischen ca. 30 Mark (Kass) und 50 Mark (Disc). Mit **REBEL PLANET** dagegen ist ein weiteres „Fighting Fantasy Adventure" von **ADVENTURE SOFT** erschienen, das für C-64, Schneider und Spectrum (ca. 36 Mark) ab sofort bei US GOLD Deutschland zu beziehen ist.

★★★★★★★★★★★★★★★★★





Zwei brandneue Spiele für den MSX sind bei **RTG** (Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer) erschienen: **QUASTEL**, ein Action-Strategiespiel, das mit einigen cartoonartigen Gags versehen ist. Das zweite Neuangebot nennt sich **NADOR**. Es handelt sich hierbei um ein klassisches Gerüstspiel mit einer ausgezeichneten Animation. Jedes Spiel kostet 29,90 DM.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

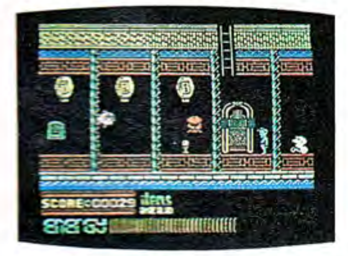
Nach unseren Quellen befindet sich die Firma **Computer-Huesli** seit einigen Wochen im Rechtsstreit mit der Firma **Texas Instruments**. Nach Angaben der Firma Texas Instruments soll Computer Huesli ein original TI-Programm ohne Lizenz angeboten haben. Daraufhin verklagte Texas Instruments die Firma auf 250 000 DM Schadenersatz. Wie der Rechtsstreit ausgegangen ist, ist uns bis jetzt nicht bekannt, jedoch hat die Firma vor kurzem ihren Laden geschlossen. Wir bitten Sie deshalb, vorerst diese Kontaktadresse nicht zu benutzen.



Factotum ist ein Programm-Paket, welches aus einzelnen Modulen aufgebaut und ergänzt werden kann. Der Grundstein von **Factotum** ermöglicht die präzise Auftragsabwicklung ohne Komplikationen. Das Prinzip entspricht dem traditionellen Fakturierautomaten. Kundendaten, Artikeldaten und Rechnungen werden erfaßt und über Drucker ausgedruckt. Ein besonderer Pluspunkt von Factotum sind individuelle Textbausteine bei der Rechnungserfassung. Daduch ist das Programm auch universell einsetzbar – gleichgültig in welcher Branche Sie tätig sind. Rechnungserstellung in fremden Währungen ist kein Problem, diese lassen sich jedem Kunden zuordnen. Sie werden dann bei Übernahme der Daten in die Finanzbuchhaltung zum aktuellen Tageskurs automatisch errechnet. Durch die Verarbeitung von Textbausteinen sind unendlich viele Varianten möglich. So lassen sich beispielsweise komplizierte Honorarrechnungen ebenso problemlos erstellen wie Rechnungen, für die umfangreiche Artikelbeschreibungen notwendig sind.
Hersteller/Vertrieb: Detlef Schwartz, Marschallstraße 4, 8000 München 40

****

Die renommierte Firma **MIRRORSOFT** meldet in ihrer „Frühjahrs-/Sommer-Kollektion" folgende Neuerscheinungen: **BIGGLES** (Action-Game nach dem Kino-Film, der bei uns am 19. Juni anlaufen wird) für Spectrum, C-64 und Schneider. **SAI COMBAT** (wohl eines der interessantesten Kampfspiele) zunächst für den Spectrum; Ende Juni für



Schneider. **DYNAMITE DAN II** – The Mindblender (der bekannte Meisterdetektiv ist weiter auf der Jagd nach Dr. Blitzen) für den Spectrum; die Schneider-



Fassung soll im Juli erscheinen. **ACTION REFLEX** (ein rasantes Action-Spiel gegen die Zeit) für den Spectrum; andere Versionen folgen später. **STRIKE FORCE HARRIER** (Flugsimulationsprogramm, das großen Beifall fand) gibt's jetzt neben BBC und Schneider auch für den C-64 und den Spectrum 48/128K. Im Juli folgt die Atari ST-Fassung. **SPITFIRE 40** (der „Dauerbrenner" in Sachen Luftkampf war bislang für Spectrum 48/128, C-64 und Schneider zu haben.) für Atari XL/XE und Atari ST erscheint im August/September.

****

ADDICTIVE auf dem Weg zum Weltrekord? Das vier Jahre alte Spiel und Evergreen **FOOTBALL MANAGER** gibt es ab sofort auch für die **ATARI-8BITTER** und für den **COMMODORE 16**. Somit ist „Football Manager" mittlerweile für insgesamt 11 Rechner zu haben. Wow! (Adresse: s. „Game Over-Seite"!)

LEVEL 9 plant nach dem Erscheinen des Adventures **PRICE OF MAGIK** (Anfang dieses Monats auf dem Markt) eine große Trilogie für den **Schneider PCW 8256 & Atari ST** sowie **Sinclair QL**. Für ca. 80 Mark wird es dann die **COLOSSAL TRILOGY** auf Diskette bzw. Microdrive geben. (Adresse: „Game Over-Seite"!)

****

Zwei Neue von **MICROSOFT: CAESAR'S TRAVELS** (eine Art „Gestiefelter Kater"-Geschichte) für C-64, Spectrum, Schneider und BBC. Der schon berühmte **FLEET STREET EDITOR** (ein Programm, womit Sie Ihre eigene Zeitung erstellen können) wird im Juli auch für die Schneider-Rechner CPC 6128 & PCW 8256 erhältlich sein. (Für Informationen: sh. Adresse auf der „Game Over"-Seite!).

****

Für alle, die es immer noch nicht wissen sollten, der „Chart-Topper" **ONE MAN AND HIS DROID** hat jetzt auch den Siegeszug auf den Atari XL- & XE-Rechnern angetreten. **MASTERTRONIC** bietet dieses Spiel für ca. 10 Mark feil.

****

Eine gute Nachricht für alle „Knollennase-Fans": **MIKRO-GEN'S SIR FRED** bekommt man jetzt neben der Spectrum-Fassung auch für den **Schneider**. Der Preis dürfte bei etwa 36 Mark liegen (Adresse: sh. letzte Textseite!).

****



INTERCEPTOR LTD hat eine „Filiale" eröffnet, die **excellente Software** zu „Taschengeld-Preisen seit dem 29. April herausgibt. Das neue Label nennt sich kurz und schlicht **PLAYERS**. Die neuen Titel (alle kosten etwa 8 Mark!) sind: Für den C-64 („Ronald Rubberduck"; „Velocipede", „Fruity", „Clean up Time", „Desert Hawk", „Velocipede II" und „Electrix"). Für Schneider („Bigtop Barney", Nuclear Heist", Magic Maths", „Killerpede", „Trollie Wallie" und „Magic Clock"). Für Spectrum („Shrewsbury Key", „Cagara", „The Zacaron Mystery", „Journey to the Centre of Eddie Smith's Head", „Desert Hawk" und „Claws of Despair"). Für den Commodore ist bislang nur ein Titel erhältlich („Killerpede"). Mal sehen, wie das neue Label weitermacht! Einige Produkte konnte ich bereits bewundern. Gute Qualität zu einem „Dauer-Niedrig-Preis"! Die Adresse von **PLAYERS**: Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks. RG7 4QW, England. Tel: 00 44 73 56 / 7 15 00.

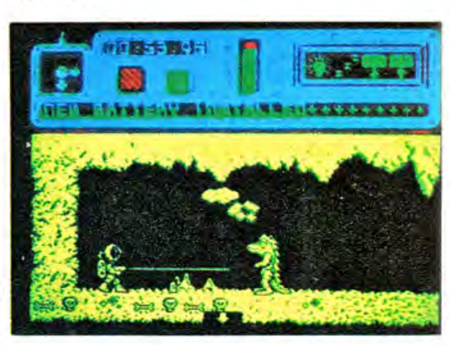


****

Eine gute Neuigkeit für alle **Commodore-, Atari- und Apple**-Besitzer: **US GOLD** (Deutschland) stellt **DATASOFT's** ersten Teil der siebenteiligen Reihe **ALTERNATE REALITY** („Verdrehte Wirklichkeit") vor. Es handelt sich dabei um **„THE CITY"**, ein „Fantasy-Rollenspiel", das in den fernen Weiten des Weltraums spielt. ALTERNATE REALITY besitzt hervorragende 3D-Grafiken und einen Sound, der Sie durch die gesamte „Action" begleitet. THE CITY, die erste Episode, ist der Einstieg in das „Mammut-Projekt". Ferner ist dieser Untertitel unbedingt erforderlich, um die nachfolgenden Episoden spielen zu können. Es folgen: „The Dungeon", „The Arena", „The Palace", „The Wilderness", „Revolution" und „Destiny".
ALTERNATE REALITY ist nur auf Diskette für Atari XL/XE, C-64 und Apple zu haben. Kostenpunkt: 79,95 Mark.
(Adresse von US GOLD: s. „Game Over"-Seite!)

****

Neue Software-Häuser schießen wie Pilze aus dem Boden. **ANF** (Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England) scheint jedoch ein „Ableger" von QUICKSILVA zu sein. Nun, jedenfalls ist ein interessantes Produkt erschienen, welches sich **CORE** nennt. Es ist ein gut animiertes, „Icon"-gesteuertes Action-Adventure, das über 1000 Grafik-Räume besitzt. Sie müssen die Erde vor der Vernichtung retten; ein zertrümmertes Gehirn wieder zusammensetzen, bevor Sie von den Feinden vernichtet werden. „Core" ist für den C-64, den Spectrum und den Schneider zu haben. Preis: ca. 40 Mark.



User friendly : der AKTUELLE MARKT der Programmierer und Anwender

Comics zum Selbermachen

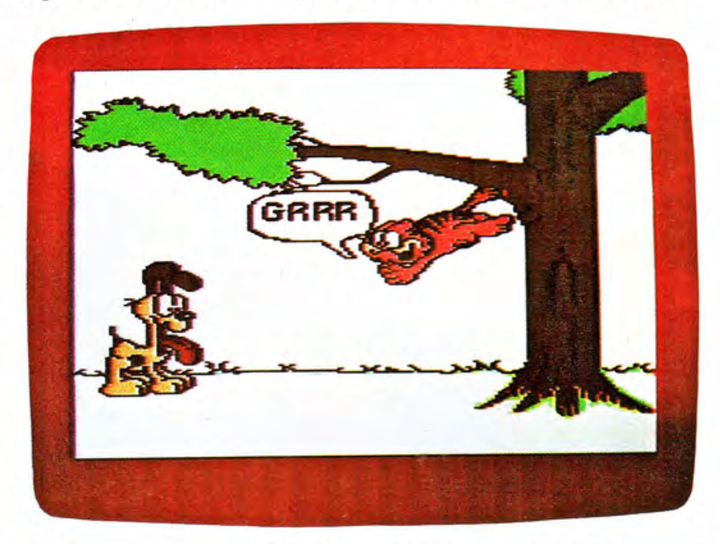
Programm: Create with Garfield, **System:** C-64/128, Apple II, **Preis:** ca. 75,– DM, **Hersteller:** DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002, USA

Garfield, der Lasagne-süchtige Comic-Kater, hat jetzt auch Einzug in die Software-Branche gehalten. Bei diesem Programm kann der Grafik-liebende Computer-Freak seine eigene Kreativität in Sachen Comics entfalten. Das Programm, das in Kürze in Deutschland erhältlich sein wird, verspricht grafische Meisterleistungen für den C-64/128 und Apple II. Cartoons können ganz leicht erstellt und ausgedruckt werden, wie es auch dieser Programm-Text beweist. Um ein Cartoon erstellen zu können, muß man wie folgt vorgehen:

1. **Einen Hintergrund wählen.**
2. **Die Comic-Figuren einsetzen.**
3. **Abspeichern und ausdrukken.**

Das hört sich nicht nur einfach an, es ist tatsächlich auch kinderleicht. In der Praxis sieht das dann so aus. Um einen Hintergrund zu erstellen, wählt man im Hauptmenue den Unterpunkt „Get Background". Dort stehen folgende Grafiken zur Verfügung: Raum-Linien, Raum mit Tisch, Landschaft, Zaun mit Mond und eine Zimmer-Linie. Zwischen diesen relativ neutralen Grafiken kann man nun wählen. Der kreative Anwender wird nun aber seine eigene Background-Grafik entwerfen wollen, um seinem Comic den idealen Ausdruck zu geben. Auch daran wurde bei „Garfield" gedacht. Im Hauptmenue muß nur der Punkt „Special Artwork" angewählt werden. Nun kann man Fremd-Grafiken laden, die entweder mit „Koala Painter", „Paint Magic" oder irgeneinem anderen Programm erstellt worden sind. Wurde nun der passende Hintergrund erstellt, kommt man zum eigentlichen Hauptpunkt von „Garfield", dem Auswählen von Comic-Figuren. Um Comic-Figuren ins Bild zu bringen, geht man ähnlich vor. Im Hauptmenue wird das Untermenue „Get Sticks-on" angewählt. Daraufhin steht eine ganze Palette von Garfield-Figuren zur Verfügung. Das Angebot reicht von Garfield, Ino (dem Jungen), Odie (dem Hund) bis hin zu seinen Freunden (z.B. dem grauen Kater und der Katze). Gewählt wird mit der „Space-Taste" (z.B. „Garfield"). Kurz darauf bekommt man eine Garfield-Figur in einer bestimmten Stellung zu sehen. Mit der „Space-Taste" kann man nun eine ganze Reihe von Garfield-Stellungen durchblättern. Sagt eine bestimmte Stellung zu, wird „Return" gedrückt. Nun kann man mit den Tasten I, J, K und M den „Garfield" in die vorher erstellte Background-Grafik plazieren. Die Garfield-Freunde finden auch noch die Punkte „Props", „Quotes" und „Write Captions", wobei man bei dem Punkt „Props" eine Reihe von Requisiten ins Bild bringen kann; die Auswahl reicht hier von Knochen, Hundenapf, Blumen und Wecker bis hin zum Kühlschrank und Fernseher, während man bei „Quotes" und „Write Captions" entweder vorgeschriebene Sprechblasen verwenden oder selbst welche erstellen kann.

Der dritte Punkt gestattet nun, unter anderem den phantasievoll erstellten Cartoon auch schwarz auf weiß vorzeigen zu können. Aber vorher sollte man die Grafik sicherheitshalber abspeichern. Hierfür wählt man im Hauptmenue den Punkt „Data Disk" an, wo man neben „Load Cartoon", „Delete Car-



Press the SPACE BAR to see the stick-ons. Press RETURN to pick one or press CTRL-C to go to the menu.

toon", „See Cartoon" und „Initialize Disk" auch den Befehl „Save Cartoon" findet.
Jetzt kann man endlich den Punkt „Cartoon Printer" im Hauptmenue anwählen. Zur freudigen Überraschung eines jeden findet man hier Befehle wie: „Print a Poster", Print a Label" und „Print Cartoon". Bei dem Befehl „Print a Poster" bekommt man schließlich einen 1:1-Ausdruck vom Bildschirm, wobei man bei „Print Cartoon" einen ca. 4fach kleineren Ausdruck erhält. „Print a Label" druckt dann einen Ausschnitt des erstellten Cartoons auf das Papier. Keiner braucht zu befürchten, daß sein Drucker nicht die Grafiken meistert. Auch daran wurde bei „Garfield" gedacht. Mit dem Befehl „Set up the Printer" kann man fast alle Drucker-Parameter anwählen oder einstellen.
Ein Super-Programm, das von der Grafik her das letzte aus dem Computer herausholt. Schade ist jedoch, daß man die erstellten Cartoons nicht auf einem Farb-Drucker ausdrucken lassen kann. Vielleicht denkt DLM Education Software bei ihrem nächsten Garfield-Programm daran. (p.s.)

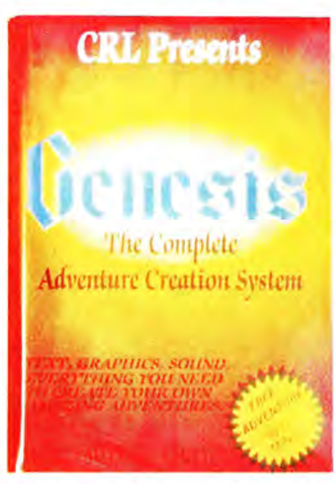
Positiv
Sehr gute Grafik; sehr umfangreiche Menüsteuerung. Brauchbarer Sound.
Negativ
Nur für Garfield-Comics zu verwenden. Häufiges Nachladen von Diskette; komplett in Englisch.

Wichtiger Hinweis!

In unserer letzten Ausgabe ist uns ein kleiner, aber entscheidender Fehler unterlaufen! Beim Test-Bericht über den „ST PASCAL" für die ATARI-ST'S haben wir „unverschämterweise" behauptet, daß diese Version kaum Grafik-Möglichkeiten hätte. Dies stimmt nicht. Genau das Gegenteil ist der Fall: Mit „ST PASCAL" werden sämtliche Grafik-Möglichkeiten des ST unterstützt. Wir bitten diesen Fehler zu entschuldigen.Es handelte sich um eine inkorrekte Information seitens des Lieferanten. In der kommenden ASM werden wir die erweiterte Version des Programmes für den ATARI ST PLUS vorstellen. Für etwaige Nachfragen: CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, D-6229 Walluf.

Vom „Ursprung" eines Adventures: Genesis!

Programm: Genesis, **System:** Schneider CPC 464/664, **Preis:** ca. 36,– DM, **Hersteller:** CRL Software, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, England. Tel.: 00441/5332918
Für den Schneider gibt es von der **CRL GROUP** ein recht kostengünstiges Programm, mit dem Sie Ihre Adventures selbst schreiben können. Es heißt **GENESIS** und kostet ca. 36,– DM (Kassette). Das entwickelte „Genesis Adventure Creation System" – so die Original-Bezeichnung – besteht aus **drei** Programmen: 1. dem **TEXTURE**, der Text-Editor, quasi das Kernstück des Adventure-Creators. 2. dem **DEPICTER,** der Grafik- und Soundbereiter, sowie 3. dem **CLONER**, der verantwortlich für das „Zusammenfügen" der Module zeichnet.
Der TEXTEDITOR hat eine Reihe von Menues zu bieten, die stets fast die Häfte des Bildschirms einnehmen. Die Menues werden in einem Kasten dargestellt, (links und rechts). Der untere, verbleibende Rest des Screens dient dem Input/ Editor. Wenn Sie einen Punkt des Menues gewählt haben, erscheint ein Unter-Menue, ohne daß der Bildschirm richtig gelöscht wird. Falls es noch weitere Unter-Menues gibt, so wiederholt sich dieser Vorgang entsprechend.
Die Eingabe vom Vokabular, Namen, Gegenständen, Örtlichkeiten, Daten usw. wird dann in der unteren Hälfte des Bildschirms vorgenommen. Das Haupt-Menue auf dem Farbmonitor wird im 80-Zeichen-Modus wiedergegeben. Das bedeutet natürlich eine schlechte Lesbarkeit. Zum Handbuch ist zu sagen, daß es recht umfangreich, aber auch leider etwas kompliziert aufgebaut ist. Ein wenig weniger Komplexität hätte dem Programm (und dem Handbuch natürlich) gut getan!
Es ist ebenso etwas schwierig, die einzelnen Objekte, den Status, Namen und Orte einzugeben. Wer's aber einmal „gefressen" hat, der kann sicherlich mit diesem preiswerten „Creator" gut umgehen. Ich konnte es leider nicht.
Für die Grafik ist – wie gesagt – der DEPICTER zuständig. Ebenfalls ist die „Bedienungsfreundlichkeit" auch hier nicht besonders gut. Der DEPICTER sorgt auch für den Sound, was wiederum eine gute Idee ist, da viele Adventure-Freunde eine musikalische Untermalung schätzen. Dies ist übrigens ein Feature, das GENESIS anderen Adventure-Creatoren voraus hat!
Der CLONER schließlich soll das Ganze zusammenfügen. Das tut er vermutlich auch, aber wie? Ich konnte es beim Test leider nicht zu meiner Zufriedenheit herausfinden. Das soll aber keineswegs bedeuten, daß GENESIS ein schlechtes Programm ist. Ich möchte vielmehr damit zum Ausdruck bringen, daß die Handhabung und das mitgelieferte Anleitungsbüchlein sehr kompliziert sind. Einige Freaks werden jedoch in der Lage sein, nach stundenlangem Studium (dies ist sicherlich erforderlich!) GENESIS zu beherrschen. Das Programm besteht aus zwei Kassetten (Disketten-Version ist nicht geplant). Auf Seite 1 befinden sich TEXTURE und DEPICTER, während Seite 2 CLONER und ein **Beispiels-Adventure („MINSK")** enthält. Fazit: Bei GENESIS ist sicherlich nicht „alles Gold, was glänzt", doch dürfte der relativ günstige Preis von ca. 36 Mark für einen gewissen Kauf-Anreiz sorgen.



Man muß halt mit dem „Ding" umgehen können! *mk*

Positiv:
- enorm günstiger Preis
- zusätzliches Beispiel-Adventure
- einer der wenigen Creators, die Sound produzieren (Hüllkurven etc. sind gut einstellbar)

Negativ:
- im Zusammenhang mit dem Diskettenbetriebssystem nicht lauffähig
- komplizierte Handhabung kompliziert aufgebautes Handbuch

Der elektronische Karteikasten

Programm: Stardatei, **System:** C-64, **Preis:** 64,– DM, **Hersteller:** Sybex Verlag, Vogelsanger Weg 111, 4000 Düsseldorf 30
Nachdem die Firma Sybex mit dem hervorragenden Programm Startexter einen großen Erfolg verbuchte, regnet es nur so mit weiteren Softwareprodukten. Im letzten Heft stellten wir in dieser Reihe das Programmpaket Startool vor. Wir haben uns nun die schon etwas länger auf dem Markt befindliche StarDatei-Version für den C-64 angeschaut. Wie auch bei den anderen Produkten zeichnet sich dieses Programm





durch ein hervorragend geschriebenes Handbuch und ein günstiges Preis-/Leistungsverhältnis aus. StarDatei stellt eine wirklich ideale Ergänzung zu der Commodore - C - 64 - Startext-Version dar. Obwohl das Thema Dateiverwaltung sicher schon etwas überlaufen ist, so zeigt StarDatei, wie man die komplizierten Eigenschaften auf einfachste Weise verwirklichen kann. Bedienungsfreundlichkeit und Leistung sind in der StarDatei sicher nicht zu kurz gekommen. Sicherlich ist klar, daß durch ein 64-DM-Programm die „Großen" DBASE oder DATAEASE nicht übertroffen werden können, aber wer braucht denn schon all diese Funktionen?

StarDatei ist eigentlich keine Datenverwaltung im herkömmlichen Sinn, bei der man von Masken, Datensätzen und Feldern spricht. Vielmehr ist StarDatei in der Art eines elektronischen Karteikastens aufgebaut. Die Daten werden in Form von Karteikarten gespeichert und mit einem Titel versehen, nach dem sie immer wieder einsortiert werden.

Auch das spätere Suchen nach bestimmten Karten läuft problemlos, selbst wenn man nur noch Teile des Titels oder auch des Karteninhaltes in Erinnerung hat. Kommt ein Begriff in mehreren Karten vor, so markiert StarDatei alle diese Karten, und man kann sie sich danach nacheinander durchlesen – oder aber man blättert ganz einfach mal ein wenig in der Kartei herum.

Natürlich lassen sich einmal eingegebene Karten auch sehr schnell ändern oder ganz aus der Kartei löschen. Ein Ausdruck der Karten oder Titel erspart das Abschreiben einer Karte oder verschafft einen Überblick über die Kartei. Ähnlich wie auch bei der Startexter-Version erlaubt das Programm, Berechnungen, ja sogar kleine Programme direkt ausführen zu lassen.

Das Programm benutzt die Random-Möglichkeiten der 1541-Floppy. Das bedeutet: Jede Karte wird direkt nach der Eingabe auf Diskette geschrieben. Dadurch entstehen zwar kurze Wartezeiten, welche jedoch durch die größere Datensicherheit in Kauf genommen werden können. Ungefähr 190 bis 645 Karten passen auf eine Diskettenseite, abhängig davon, wieviel auf den Karten steht. Diese Kapazität läßt sich erweitern, indem man die Karteien in bestimmte Buchstabengruppen unterteilt.

All diese Funktionen versucht StarDatei so einfach, schnell und komfortabel wie irgend möglich auszuführen. Dazu gehört beispielsweise, daß ein Diskettenwechsel, welcher oft bei anderen Programmen zum „Absturz" führt, automatisch erkannt wird, oder daß ein Floppy-Zugriff aus Zeitgründen so selten wie möglich notwendig ist. Die Programmdiskette wird lediglich zum Laden von Startool benötigt, danach wird die Originaldiskette nicht mehr benötigt. Das ständige Wechseln von Original- und Datendiskette, wie es bei anderen Dateiprogrammen die Regel ist, wurde hier zum Glück umgangen. Um die Bedienung des Programmes möglichst übersichtlich zu gestalten, besteht die Möglichkeit der individuellen Farbeinstellung und selbstverständlich auch der Benutzung von Umlauten.

Besitzer der Textverarbeitung StarTexter werden mit StarDatei schnell vertraut sein, da viele Funktionsprinzipien übernommen wurden: Eingeben der Karten (Editiermodus), das Rechnen, die Menuestruktur, die Parameter und vieles mehr. Sehr interessant ist auch die Möglichkeit, beide Programme zusammen arbeiten zu lassen. So können beispielsweise bestimmte Daten der Karteikarten in Texten übernommen werden. Auf diese Weise lassen sich in aller Kürze eine Reihe Serienbriefe auf dem Drucker ausgeben. Das Anwendungsfeld der StarDatei ist dank der freien Gestaltungs- und Veränderungsmöglichkeiten der Karten fast unbegrenzt: Adressen, Bücher, Briefmarken, Mitglieder, Platten oder Programme lassen sich mühelos und schnell verwalten.



Fazit

Startexter bietet für den Preis von 64 DM Leistungen, die den Hobby-Anwender mehr als befriedigen müßten. Bedienung und Dokumentation wurden bei der Entwicklung wirklich groß geschrieben. Die Verbindung zu fast allen handelsüblichen Druckern sowie zu dem Textprogramm StarText eröffnet dem Programm zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten. Es war wirklich ein Vergnügen, das Programm zu testen, da sich die Einarbeitungszeit gegenüber ähnlichen Programmen stark reduzierte. *Frank Brall*

Positiv:
Günstiges Preis-/Leistungsverhältnis. Benutzerfreundlich. Hervorragende Dokumentation. Leistungsstarker Editor. Random-Dateien erlauben direkten Diskettenzugriff. Zusammenarbeit mit Startext (Serienbriefe).

Negativ:
Keine richtigen Masken.

„COPY"

Programm: MM2, **System:** Spectrum, **Preis:** 25,– DM, **Hersteller:** Lerm Software, Dept YC, 10 Brunswick GDNS, Corby, Northnts, England

Ein Kopierprogramm, das über 64KByte kopieren kann? Das Unmögliche hat die bis jetzt unbekannte Firma **Lerm** möglich gemacht! Mit Hilfe dieses Programmes kann tatsächlich der ganze Speicherinhalt kopiert werden. Dabei gibt es

Weiter auf Seite 52





NU WAVE
iD
SPECTRUM 48K
„Lange vor der Menschheitsgeschichte gab es iD.
iD ist jetzt in Ihrem Computer.
Wer und was ist iD?
Finden Sie es heraus!
Je mehr Sie ihn lehren, um so mehr vertraut er Ihnen.
Sie werden immer mehr über seine fürchterlichen Geheimnisse erfahren, sobald das Vertrauen wächst.
Und zu guter Letzt – könnten Sie etwas über sich selbst erfahren."
Zu beziehen bei:
NU WAVE SOFTWARE
CRL House 9, Kings Yard,
Carpenters Road,
London E15 2HD



TOP 30 im Juni

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlicher zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	Hardball	Commodore 64	US Gold
2	1	Yie Ar Kung-Fu	Schn/Spec/C-64/BBC/MSX/Spec-128	Imagine
3	4	Formula One Simulator	Spectrum/C-64	Mastertronic
4	–	Tau Ceti	Spectrum/Schneider/C-64	CRL
5	7	Movie	Spectrum	Imagine
6	–	Get Dexter!	Schneider	PSS
7	6	Rock 'n' Wrestle	Commodore 64	Melbourne House
8	–	Superbowl	Spectrum/C-64/MSX	Ocean
9	–	Bomb Jack	Spectrum	Elite
10	–	Uridium	Commodore 64	Hewson Consultants
11	2	Space Invasion	Spectrum/C-64/C-16	Elite
12	–	Turbo Esprit	Spectrum	Durell
13	5	Saboteur	Spectrum/C-64/Schneider	Durell
14	8	Rambo	Spectrum/C-64/Schneider	Ocean
15	–	Kung Fu Master	Commodore 64	US Gold
16	–	Dragon Skulle	Commodore 64	Ultimate
17	–	Green Beret	Spectrum	Imagine
18	–	Gremlins	Spectrum/Atari/C-64/Schneider/C-16	Adventure Soft
19	14	Robin of the Wood	Spectrum/BBC	Odin
20	9	Back to Skool	Spectrum/C-16	Microsphere
21	28	Spitfire 40	Spec/C-64/Schn/Spec 128	Mirrorsoft
22	–	Heavy on the Magick	Spectrum/Schneider/C-64	Gargoyle
23	–	Sai Combat	Spectrum 48/128	Mirrorsoft
24	11	Elite	Spectrum/C-64/BBC/Schneider	Firebird
25	18	Hypersports	Spectrum/C-64/Schneider/MSX	Imagine
26	23	Last V-8	Commodore 64/128	Mastertronic
27	–	Spindizzy	Schneider	Electric Dreams
28	–	Off the Hook	Spectrum/C-64	Off the Hook
29	17	Fight Night	Commodore 64	US Gold
30	–	Battle of the Planets	Spectrum/Schneider	Mikro-Gen

Top Ten/C-64

1 Superbowl	Ocean
2 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
3 Uridium	Hewson-Consultants
4 Hardball	US Gold
5 Ping Pong	Imagine
6 Zapp Sizzlers	Gremlin Graphics
7 FA Cup Football	Virgin
8 Kung Fu Master	US Gold
9 Fairlight	The Edge
10 Mercenary	Novagen

Top Ten/Spectrum

1 Green Beret	Imagine
2 Movie	Imagine
3 Bomb Jack	Elite
4 Way of the Tiger	Gremlin Graphics
5 Tau Ceti	CRL
6 Back to Skool	Microsphere
7 Max Headroom	Quicksilva
8 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
9 Turbo Esprit	Durell
10 Saboteur	Durell

HEAVY ON THE MAGICK – von Gargoyle Games – ganz groß im Kommen?

Die neue Nummer 1: HARD BALL – Tempo, Spannung und viel Spaß!

Top Ten/Schneider

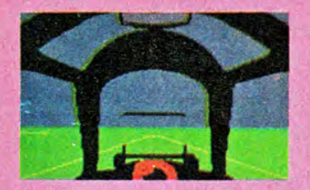
1 Spindizzy	Electric Dreams
2 Last V-8	Mastertronic
3 Way of the Tiger	Gremlin Graphics
4 Tau Ceti	CRL
5 Strike Force Harrier	Mirrorsoft
6 Formula one Simulator	Mastertronic
7 Get Dexter!	PSS
8 Spitfire 40	Mirrorsoft
9 Doomsday Blues	PSS
10 Battle of the Planets	Mikro-Gen

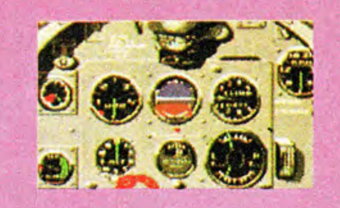
Top Ten/Atari

1 King of the Ring	Gremlin Graphics
2 Last V-8	Mastertronic
3 Chop Suey	Engl. Software
4 Chimera	Firebird
5 One Man and his Droid	Mastertronic
6 Football Manager	Addictive
7 Mercenary	Novagen
8 Steve Davis Snooker	CDS
9 Spy versus Spy 2	Databyte
10 Elektra Glide	Engl. Software

Großes ASM-Quiz!

Der erfolgreiche „Flieger“!







Die SPITFIRE wurde 1940 bei der Luftschlacht um England eingesetzt. Obwohl man von einer deutlichen Überlegenheit der Deutschen Luftwaffe sprach, konnte die wendige Maschine die Schlacht fast allein zugunsten der Briten entscheiden. **SPITFIRE 40** ist ebenso auf den Rechnern ein „großer Held“. Das Spiel hat sich mittlerweile als eines der besten Flugsimulationsspiele entpuppt!

Ein Superheld!

Am 19. Juni wird auch bei uns ein neuer spannender Action-Film im Kino anlaufen: **BIGGLES.** Genauso heißt auch **MIRRORSOFT'S** brandneues Action-Spiel. Der Superheld (im Film dargestellt von Neil Dickson) in Biggles hat einige heikle und äußerst gefährliche Aufträge zu erfüllen. Mit seinem supermodernen Kampfhubschrauber erlebt er die spannendsten Abenteuer.



SAI COMBAT

Dieses fernöstliche Kampfspiel hebt sich von manch' anderen dieser Art sehr stark ab! Besonders für die Spectrum-Freunde wird dies eine gute Nachricht sein. „SAI“ ist eine japanische Kampfart, bei der die Gegner versuchen, sich mit Stockschlägen in ihren Aktionen zu blockieren. Die Figuren sind herrlich groß. Die Steuerung (Keyboard oder Joystick) ist hier ausgezeichnet. **SAI COMBAT** ist zu einem echten Renner geworden!

Ist das nicht super? ASM verlost drei tolle Software-Produkte für Commodore 64, Schneider und Spectrum! Insgesamt werden folgenden Gewinne (Kassetten) ausgeschüttet:

SAI COMBAT: 25 Stück für den Spectrum. SPITFIRE 40: 15 für Spectrum; 15 für Schneider und 15 für den C-64. BIGGLES: 15 Spectrum-, 15 Schneider- und 15 C-64-Kassetten. Alles, was Sie zu tun haben, ist, die Fragen richtig zu beantworten, diese auf einer Postkarte zu notieren und bis zum 15. Juni 1986 an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, D-3440 Eschwege zu schicken. Vergessen Sie bitte nicht, Ihr Computersystem anzugeben! (Der Rechtsweg bleibt ausgeschlossen!)

Wer sich die Kurzbeschreibungen der Spiele gut durchgelesen hat (bei SAI COMBAT, siehe auch auf Seite 7!), dem wird dieses „QUIZ“ wohl keinerlei Schwierigkeiten bereiten. Hier nun die Fragen:

1. ***Wobei wurde die Spitfire 40 im 2. Weltkrieg erfolgreich eingesetzt?***
2. ***Wie lautet der Name des Hauptdarstellers des Filmes „Biggles“, der bei uns in diesem Monat anlaufen wird?***
3. ***Was bedeutet eigentlich „SAI“?***
4. ***Welche Firma stellt diese drei Produkte her?***

Fortsetzung von S. 48

verschiedene Kopiermöglichkeiten, die durch einen entsprechenden Tastendruck angewählt werden. Sogar „Quick-Gesavte" Programme lassen sich in zehn verschiedenen Geschwindigkeiten kopieren.
Da kein Menue erscheint, ist in der englischen Anleitung eine Tastenbelegung abgedruckt. Außerdem sind einige Beispiele zum Kopieren von Programmen angegeben. Die Anleitung ist sehr übersichtlich gehalten, so daß sie auch für Laien verständlich ist. Bei den Programmen muß man jedoch leider auf das Titelbild verzichten, da der Bildschirmspeicher für einen Teil des Maschinencodes verwendet wird. Aber die Hauptsache ist, daß nun eine Sicherheitskopie (???) vorhanden ist. *(s.s.)*

Positiv:
Sämtliche Programme lassen sich kopieren; Viele Auswahlmöglichkeiten.
Negativ:
Sehr lange Programme müssen zweimal geladen (1. Programmlänge ermitteln, 2. Kopieren); Titelbild fällt weg.

Textverarbeitung auf dem Spectrum 48K – mit Tasword 3 kein Problem mehr!

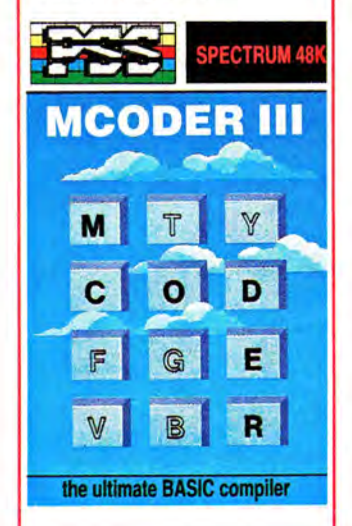
Programm: Tasword 3, **System:** Spectrum 48K, **Preis:** ca. 60,– DM, **Hersteller:** Tasman, Springfield House, Hyde Terrace, Leeds LS2 9LN
Immer noch sind viele Computer-Freunde der (berechtigten) Ansicht, daß Textverarbeitung auf der Spectrum-Maschine nur schwer oder gar nicht möglich sei. Doch nun kommt für die Spectrum-User gute Kunde aus England: spätestens nach dem Erscheinen von **TASWORD 3** aus dem Hause **TASMAN** dürften die letzten Zweifel ausgeräumt sein. Tasword 3 macht das unmöglich Scheinende nun doch möglich. Wie schon der Name verrät, ist das Programm der Nachfolger des auch sehr erfolgreichen Tasword 2. Tasword besitzt denn auch alle positiven Eigenschaften des Vorgängers, wurde aber in einigen Bereichen noch erheblich verbessert und erweitert.
So ist nun beispielsweise ein automatisches Word-Wrapping möglich. Ganze Textblöcke können auf diese Weise vertauscht, kopiert, eingefügt oder gelöscht werden. Textzeilen oder einzelne Wörter können ebenfalls verschoben oder eingefügt werden.
Die Textdarstellung erfolgt wahlweise mit 64 oder mit 32 Zeichen pro Zeile, wobei letztere Möglichkeit unbedingt vorzuziehen ist, da der Text bei der 64-Zeilen-Darstellung nur unter Schwierigkeiten zu lesen ist. Sollte der bearbeitete Text die Speicherkapazität überschreiten, so können Teile davon auf Kassette oder Microdrive zwischengespeichert werden. Später werden die einzelnen Teile dann bei Drucken wieder zusammengefügt.

Die Arbeitsgeschwindigkeit des Programmes ist recht hoch, so daß die einzelnen Arbeitsgänge zügig erledigt werden können. Alles in allem bietet Tasword 3 einen hohen Bedienungskomfort, der das Arbeiten (fast) zu einem Vergnügen macht. Empfehlenswert für alle, die den Spectrum nicht nur für Spiele, sondern auch für Textverarbeitung verwenden wollen. *(o.s.)*

Positiv:
Hoher Bedienungskomfort; umfangreiches Handbuch.
Negativ:
64 Zeichen pro Zeile sind nur schwer lesbar.

„Basic-Tuner"

Programm: Mcoder III, **Preis:** ca. 36,– DM, **System:** Spectrum, **Hersteller:** PSS-Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG



MCODER III ist der bisher einzige Compiler auf dem Markt, der Basic-Programme direkt in Maschinencode umsetzt, ohne daß am Programm Änderungen vorgenommen werden müssen. Im Gegensatz zu anderen Compilern kann der Mcoder III Fließkommazahlen und String Arrays bearbeiten. Die einzigen Befehle, die nicht compiliert werden, sind die Microdrive-Befehle CAT, ERASE, FORMAT, MOVE und MERGE. Ansonsten wird alles akzeptiert.
Um die Fähigkeiten des Mcoder III zu demonstrieren, sollte man folgendes Kurz-Programm eingeben:

```
10 FOR A=1 TO 50
20 CIRCLE 128, 60, A
30 NEXT A
```

Wenn man es nun mit GOTO 10 startet, dauert es einige Zeit, bis das Programm fertig abgearbeitet ist. Jetzt soll das Programm compiliert werden. Wie das geht? Sehr einfach: Nur LOAD "" CODE eingeben und den ersten Teil des Compilers laden. Dieser startet von alleine, und unser Programm wird vorcompiliert. Bei alten Compilern mußte der Compiler mit einem RANDOMIZE USR aktiviert werden. Wenn in der linken unteren Ecke PLAY erscheint, muß der zweite Teil des Mcoders eingeladen werden. Nun wird das Programm fertig compiliert. Nach Erscheinen der OK-Meldung kann das Programm einfach mit SAVE "name" abgesichert werden. Um den Maschinencode aufzurufen, wird keine RANDOMIZE USR-Adresse eingegeben, sondern die erste Zeile des ehemaligen Basicprogrammes (in unserem Fall GOTO 10). Nach wenigen Augenblicken ist das Programm fertig. Tja, das ist eben Maschinencode. . .
Ich habe den Mcoder III auch an komplexeren Programmen ausprobiert (unter anderem bei einem Denkspiel mit vierdimensionalen Variablen!), und jedesmal funktionerte das compilierte Programm einwandfrei.
Es ist allerdings schade, daß die compilierten Programme nicht kommerziell vermarktet werden dürfen. In solchen Fällen sollte man sich mit PSS direkt in Verbindung setzen. *S.S.*

Positiv:
Verwandelt Basic vollkommen in Maschinencode (Compiliertes Programm funktionert ohne Interpreter!)
Einfach zu handhaben
Compiler sitzt im Bildschirmspeicher (also kann jedes Programm compiliert werden)
Negativ: –

AACKOTEXT für den MSX-Standard

Programm: Aackotext, **System:** MSX 64k, **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller:** Aackosoft International, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland

Obwohl der MSX-Standard inzwischen schon fast 2 Jahre existiert, ist das Softwareangebot für diese Rechner noch relativ klein. Ich habe mir diesmal das Textprogramm Aackotext zum Test herausgesucht. Das Programm Aackotext kann wahlweise für Disketten- oder Kassetten-Benutzer geliefert werden. Ich hatte das Vergnügen, mir die Kassetten-Version anzuschauen. Nachdem ich die „MSX-Hürde" des Ladens überwunden hatte, gelangte ich in das Hauptmenue von Aackotext.

AACKOTEXT IDS V2.2 HAUPTMENÜ COPYRIGHT AACKOSOFT INTERNATIONAL

9. TEXT AUFSTELLEN
0. BEENDEN

1. SPEICHERN und LADEN
2. DRUCKEN
3. SUCHEN und ERSETZEN
4. ANZAHL DER WORTE
5. TABULATOR EINSTELLEN
6. FARBEN EINSTELLEN

<ESC> TEXT REDIGIEREN

GEWÜNSCHTEN PROGRAMMTEIL EINGEBEN:

Ist noch kein Text vorhanden, so muß die Taste 9 betätigt werden. Nach dem Tastendruck fragt der Rechner sicherheitshalber nochmal nach, ob ein eventuell vorhandener Text gelöscht werden soll. Lautet die Antwort „Nein", so gelangt man wieder ins Hauptmenue. Hat man das „J" für Ja gewählt, so befindet man sich jetzt in einem sogenannten Redigierprogramm. Durch die Taste „ESC" hat man jederzeit die Wahl, in das Hauptmenue zurückzukehren. Das Redigierprogramm bietet dem Anwender zahlreiche Befehle zum Editieren und Aufsetzen von Texten. Die Gewöhnung an eine spezielle Cursorsteuerung entfällt, da das Programm die speziellen Cursor-Tasten des MSX beibehält. Die Taste INS erlaubt, wie im Basic zwischen Einfüge- und Überschreibmodus umzuschalten. Auf diese Weise läßt sich ohne spezielle Befehle schnell ein Satz oder ein einzelner Buchstabe in einen vorhandenen Textteil einfügen oder löschen. Um einen schnelleren Überblick zu verschaffen, wurden einige Funktionstasten mit größeren Cursorsprüngen belegt. So ist es beispielsweise möglich, durch einen Tastendruck entweder 15 Zeilen vor, zurück oder sogar an Textanfang bzw. Textende zu springen. Ebenfalls wurden auch Block-Operationen in das Programm integriert. Durch Kennzeichnen von Anfang und Ende läßt sich schnell ein Block definieren, welcher dann an jede beliebige Stelle gesetzt werden kann. Ebenso leicht können Teile des Textes verschoben oder gelöscht werden.

Neben den Standardbefehlen eines Editors gibt es auch die Möglichkeit, Steuerzeichen für einen Drucker in den Text einzubringen. Dadurch lassen sich, je nach Drucker, bestimmte Zeilen unterstreichen, kursiv, breit, schmal oder auf eine andere Weise hervorheben. Leider können solche Druckerbefehle im Text nicht unsichtbar gemacht werden, so daß diese oft sehr störend wirken. Ist der Text erstellt, so kann dieser über das Hauptmenue abgespeichert oder weiter bearbeitet werden. Hier hat man auch die Wahl, nach einem bestimmten Wort zu suchen und dieses zu ersetzen. Dies wäre beispielsweise dann sinnvoll, wenn ein vorhandener Brief an eine andere Person adressiert werden soll. Man hat bei dieser Funktion die Wahl, ob nur ein bestimmter Bereich oder der gesamte Text untersucht werden soll. Wird der gesamte Text gleichzeitig durch eine Folge von Schriftzeichen verändert, so geschieht dies automatisch, ohne daß der Text auf dem Bildschirm erscheint. Es wird lediglich mitgeteilt, wie oft die gesuchte und ausgetauschte Folge im Text vorgekommen ist. Die Tabulator-Einstellung muß leider ebenfalls über das Hauptmenue vorgenommen werden. In diesem Programmteil können die Tabulator-Stops eingestellt werden. Die Tabs müssen in numerischer Reihenfolge, von Spalte 1 bis 38, eingegeben werden. Diese Methode hätte der Autor sicherlich etwas besser gestalten können, vor allem der Weg über das Hauptmenue scheint mit etwas umständlich.

Wie schon erwähnt, wird der Text durch die Taste 1 im Hauptmenue abgespeichert. Nach Betätigen dieser Taste hat man jedoch die Wahl, bestimmte Abschnitte oder den gesamten Text auf einen Datenträger abzulegen.

Menue zum Ablegen von Texten:

1 Hauptmenue

2 Datei laden
3 Datei speichern
4 Datei beim Cursor laden
5 Markierte Textabschnitte speichern

6 Diskette formatieren
7 Datei löschen
8 Datei umbenennen
9 Datei kopieren

Geben Sie Ihre Wahl ein:

Ausdrucken von Texten

Wenn dem verwendeten Drucker keine Steuerzeichen bezüglich des Ausdruckformates übermittelt werden, so wird automatisch das DIN-A 4-Format mit 80 Schriftzeichen pro Zeile, 56 Zeilen pro Seite und jeweils 9 Leerzeilen für oberen und unteren Seitenrand benutzt. Wurde ein anderes Druckerformat gewählt, so werden Sie an dieser Stelle nach der gewünschten Zeilenlänge, der Anzahl der Zeilen pro Seite und der linken Randbreite gefragt.



Ebenfalls ist es in diesem Programmteil möglich, die Bündigkeit und die Seitennumerierung ein- und wieder auszuschalten. Eine Besonderheit des Drucker-Menues: Es wird eine graphische Darstellung des Textformates gegeben, so daß man sich sehr schnell ein Bild davon machen kann, wie die gedruckte Seite nachher aussieht. Um jedes Textformat darstellen zu können, werden hier die einzelnen Schriftzeichen als kleine Blöcke wiedergegeben.

IDS Interaktive Datenstrukturen

Eine ganz besondere Eigenschaft von Aackotext ist IDS – die interaktive Datenstruktur. IDS soll Ihnen das Verknüpfen von IDS-Dateien, die Sie mit anderen Programmen der IDS-Reihe geschaffen haben, ermöglichen. Dies erlaubt Ihnen unter anderem, mit Aackotext auch Serienbriefe schreiben zu können. Das nähere Beschreiben dieser Funktion würde jedoch den Rahmen dieser Vorstellung sprengen. Insgesamt bin ich der Meinung, daß der MSX-Freund mit Aackotext ein recht brauchbares Textprogramm erhält, jedoch sollte sich der Anwender darüber klar sein, daß für größere Anwendungen der Vorsprung von professionellen Programmen wie Wordstar nicht einzuholen ist.

(Frank Brall)

Positiv:
Verknüpfung mit Dateiprogrammen. Einfache Bedienung.

Negativ:
40-Zeichen-Darstellung. Drucker-Steuerzeichen im Text sichtbar. Etwas magere Editierfunktionen.

MCC-PASCAL

Programm: MCC Pascal, **System:** ATARI ST, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Metacomco, **Vertrieb:** Profisoft GmbH, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Osnabrück, Tel. 05 41 / 5 39 05

In Insiderkreisen steht das MCC C der Firma **METACOMCO** in hohem Ansehen, und das nicht ohne Grund. Man konnte auf weitere Produkte von der Insel gespannt sein, und der Programmierer wurde nicht enttäuscht. Vor uns liegt das **PASCAL** von **MCC**, das allerdings schon einige starke Konkurrenten auf dem Markt hat. Aber sehen wir uns die Fähigkeiten des MCC PASCAL zunächst einmal an und urteilen dann über seine Chancen.

Die ersten Pluspunkte kann das Programmpaket gleich beim ersten Arbeiten verbuchen, denn die Disketten sind nicht kopiergeschützt. Hierzu ist zu sagen, daß es im PC-Bereich inzwischen als fast selbstverständlich gilt, daß Anwenderprogramme nicht geschützt sind. Häufiger Gebrauch nutzt die Disketten ab, und dann kommt es irgendwann einmal zum Black-Out.

Bei MCC PASCAL braucht der Anwender hier keine Bedenken zu haben, denn er kann sich eine Sicherheitskopie anfertigen und die Originaldisketten an einem sicheren Ort aufbewahren.

Wenden wir uns aber endlich dem Programmpaket selbst zu. Verdeutlichen wir uns die Fähigkeiten, indem wir ein Programm auf seinem Weg durch Editor, Compiler und Linker begleiten und immer das Wichtigste zu den einzelnen Stationen sagen. Nachdem eine lange und gründliche Programmplanung vorausgegangen ist, hat man das fertige Listing fein säuberlich auf einem Blatt Papier stehen oder in Form eines Flußdiagramms vorliegen. Dieser sogenannte Quelltext wird nun mit Hilfe des Editors eingegeben. Hier macht das MCC PASCAL insgesamt eine sehr gute Figur, und das nicht zuletzt deshalb, weil einige Funktionen von Textprogrammen übernommen wurden. Sicherlich darf man nicht in den Fehler verfallen, anzunehmen, man könne seine Textverarbeitung damit abwickeln, doch manchem Programmierer wird es vorkommen, als wechsele er seinen VW Käfer gegen einen BMW. Neben den üblichen Befehlen und Funktionen, um den Cursor im Textfile zu bewegen, kann man die Randbegrenzungen und Tabulatoren festlegen. Weiterhin können Strings gesucht und auf Wunsch auch gegen einen anderen Ausdruck ausgetauscht werden. Wie bei jeder guten Textverarbeitung gibt es auch bei diesem Editor umfangreiche Blockkommandos. Sie ermöglichen die Definition eines beliebigen Textabschnitts, der dann kopiert, verschoben oder gelöscht werden kann.

Hat man den Quelltext eingegeben, ist der Compiler an der Reihe. Er erzeugt ein Objektfile, das noch nicht als eigenständiges PASCAL-Programm lauffähig ist. Vielmehr überprüft er die Eingaben auf Syntax- und Programmierfehler. Er macht seiner Unzufriedenheit mit einer ganzen Reihe von Fehlermeldungen Luft, die die Freude eines jeden Programmierers sind. Der MCC-Compiler gibt Fehlernummern aus, die im Anhang des Handbuches nachgeschlagen werden müssen. Der Anwender hat Einfluß auf die Art der Fehlerausgaben, die wahlweise auf Drucker, Bildschirm oder in einem zu benennenden File erfolgen können. Ein weiterer wichtiger Parameter ist das Format, in dem der Objektcode abgespeichert werden soll. Die Wahl richtet sich nach dem Linker, den der Anwender benutzen will. Neben dem mitgelieferten Programm kann er auch mit LINK 68, der dem Entwicklungspaket beiliegt, arbeiten. Auf diese Weise kann er auch CP/M 68K-Files in seine Programme einbinden.

Ist der Compiler schließlich zufriedengestellt und hat er den eingegebenen Code angenommen, kommt, wie schon erwähnt, der Linker zum Einsatz. Aus ihm entsteht dann endlich das PASCAL-Programm, das hoffentlich lauffähig ist. Die Hauptaufgabe des Linkers besteht darin, den Anforderungen des modularen Aufbaus von PASCAL gerecht zu werden. Denn wer einmal kleine Unterprogramme und Routinen geschrieben und zu einer fertigen Version compiliert und gelinkt hat, möchte diesen Vorgang ungern noch einmal mitmachen. Das ist auch nicht nötig, denn mit dem INPUT-Befehl können solche Files in das Programm eingebunden werden. Vorher sollte man natürlich wissen, welche Variablen und Parameter übergeben werden müssen bzw. zurückkommen; dann kann man den betreffenden Programmteil als vollendet betrachten und braucht nur noch den INPUT-Befehl an die entsprechende Stelle zu setzen.

Diese Technik wurde beim MCC PASCAL noch etwas ausgeweitet, und aus diesem Bereich stammen auch die Befehle, die über den ISO-Standard hinaus implementiert wurden. Der interessanteste Befehl ist dabei wohl EXTERNAL. Mit ihm können fertige C- oder Ma-

schinenspracheroutinen als Unterprogramme definiert und auch als solche aufgerufen werden. Das MCC PASCAL ist somit ein sehr offenes System, das Geistesblitze aus den gängigsten Programmiersprachen übernehmen kann. Der Programmierer ist nicht auf sich allein gestellt, sondern kann auf eine große Anzahl von fertigen Routinen zurückgreifen. Aber auch beim MCC PASCAL wird eine große Unterprogrammbibliothek mitgeliefert, die vollen Zugriff auf GEM erlaubt und Grafikprogrammierung zum Kinderspiel macht. Die Wirkung der einzelnen Routinen ist leider nur stichwortartig im Handbuch aufgeführt; nähere Informationen muß man sich aus den einzelnen Files holen, sie sind im Kopf abgespeichert und können mit ANZEIGEN gelesen werden. Hier liegt meines Erachtens auch der gravierendste Schwachpunkt beim MCC PASCAL, denn das Handbuch ist gerade so knapp gehalten, daß ein halbwegs erfahrener Programmierer weiß, wo es lang geht. Trotzdem wird viel Experimentieren erforderlich sein, bis das gewünschte Ergebnis erzielt worden ist. bei der Benutzung der Grafikbibliothek kommt noch ein beträchtlicher Zeitaufwand hinzu, bis man sich überhaupt im klaren darüber ist, welche Routine man braucht. Ich empfehle jedem, zu Beginn seiner Arbeit alle Kopfinfos einmal auszudrucken und abzuheften. Die Zeitersparnis ist nachher beträchtlich.

FAZIT: Mit MCC PASCAL wird dem Programmierer ein leistungsfähiges und offenes Paket in die Hand gegeben, mit dem er nicht nur auf PASCAL fixiert bleibt. Editor, Linker und Compiler geben keinen Grund zur Beanstandung, während das Handbuch noch ein wenig verbesserungsbedürftig wäre.

(Thomas Tai)

Positiv:
Komfortabler Editor, offenes System kann viele Routinen übernehmen, umfangreiche Grafikbibliothek.

Negativ:
Zu knappes Handbuch (Englisch)

Entwicklungspaket für Maschinensprache

Programm: Turbo-Ass, **System:** C-64, **Preis:** 139 DM, **Hersteller:** Omikron Software, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2

Im letzten Heft haben wir das Assembler-Paket Startool vorgestellt. Diesmal haben wir für Sie den Turbo-Assembler von Omikron etwas näher unter die Lupe genommen.

Auch dieses Entwicklungspaket besteht aus einem Assembler, Reassembler und einem Maschinensprachmonitor.

Im Gegensatz zu Startool waren die Hersteller des Programmes der Meinung, den Basic-Editor dem Anwender nicht zumuten zu können. Dieser wurde deshalb durch einen recht leistungsstarken Full-Screen-Editor ersetzt. Die Bedienung und die Funktionen dieses Editors zeigen Leistungen, die sonst nur bei Textprogrammen zu erwarten sind. Schade, aber wohl unvermeidlich ist, daß man sich nun erst einmal an eine andere Bedienungsweise gewöhnen muß, was beim Basic-Editor nicht nötig gewesen wäre. Um den eigentlichen Assembler-Vorgang auf maximale Geschwindigkeit zu bringen, wurde der Editor mit etwas Intelligenz versorgt. So werden Befehle direkt nach der Eingabe in einen speziellen Code übertragen, welcher später wesentlich schneller interpretiert werden kann.

Eine weitere Besonderheit ist, daß direkt nach der Eingabe ein Syntax-Check durchgeführt wird und so Fehler festgestellt werden. Dadurch erzielt man ganz nebenbei eine Art Lerneffekt für Maschinensprach-Neulinge.

Durch diese Neuerung erlaubt der Assembler eine wesentlich bessere Nutzung des RAM-Speichers. Dadurch können sie mit dem Turbo-Assembler doppelt so lange Programme erstellen wie mit herkömmlichen Assemblern, die nach dem sequentiellen Verfahren arbeiten: bis zu 10k Objektcode. Der Assembler hält sich weitgehend an die vorgeschriebene Syntax und muß deshalb nicht näher erläutert werden. Der etwas erfahrenere Programmierer vermißt bei Turbo-Assembler lediglich die Möglichkeit, Makros zu definieren. Dieser Nachteil wird jedoch durch die ungeheure Geschwindigkeit des Assemblers wieder wettgemacht.

Auf der Turbo-Ass-Disk wird außer dem Assembler selbst auch ein recht leistungsstarker Maschinen-Monitor mitgeliefert. Mit diesem Monitor können bestehende Maschinenprogramme schnell und einfach berichtigt oder ergänzt werden. Da es schon zahlreiche Monitor-Programme für den C-64 gibt, hat auch Omikron die Möglichkeit offengelassen, seinen induviduellen Monitor zurechtzuschneidern. Der nötige Source-Code wurde dazu mit auf die Diskette gebracht.

Zwar reißt mich die Anzahl der Monitorbefehle nicht vom Hocker, jedoch reichen diese für die meisten Fälle aus. Interessant sind sicherlich die Befehle Write/Read Sektor, welche allerdings mehr in einen Diskettenmonitor als in einen Maschinenmonitor passen.

Um das Paket komplett zu machen, befindet sich auf der Diskette auch ein Reassembler. Dieser übersetzt fertige Maschinenprogramme in sogenannte „Assembler-Source-Files". Diese Assembler-Source-Files können dann mit dem Editor bearbeitet und mit dem Turbo-Ass wieder in Maschinensprache umgesetzt werden. Dadurch hat man die Möglichkeit bereits vorhandene Programme zu dokumentieren und zu erweitern.



Das 46seitige Handbuch zum Entwicklungspaket gehört sicherlich nicht zu den dicksten, erklärt jedoch alle Funktionen und Befehle des Assemblers ausführlich und leicht verständlich. Die ersten Seiten des Handbuches bestehen aus einem Übungsteil, der Schritt für

Auflistung der Monitor-Befehle:

M
Speicher als HEX-Zahlen auslisten

D
Speicher disassemblieren

R
Registerinhalte ausgeben

X
Verlassen des Monitor-Programmes

G
Starten eines Maschinenprogrammes

LOAD
Laden eines Maschinenprogrammes

SAVE
Abspeichern eines Maschinenprogrammes

READ
Lesen eines Diskettensektors

WRITE
Schreiben eines Diskettensektors

DISK
Diskettenbefehl senden

FILL
Füllen von Speicherbereichen mit einem Wert

FIND
Finden von Zeichenketten

TRANS
Verschieben von Speicherbereichen

PORT
Anwählen einer speziellen Speicherbank

MODE
Bestimmte Zahlenart kann gewählt werden (Hexadezimal, Disassemble, dezimal, binär, eigene Routine)

Schritt, durch kleine Beispiele, in die Bedienung des Assemblers einweist. die weiteren Seiten dienen als Nachschlagewerk und werden während des Programmierens genutzt. Durch die relativ einleuchtenden Befehlszeichnungen gelang es mir nach kurzer Zeit das System auch ohne Handbuch zu betreiben.
Um Turbo Assembler gegen Raubkopieren zu schützen, hat man sich nicht auf den üblichen Diskettenschutz verlassen. Hier wird ein spezieller Stecker für den Kassettenport mitgeliefert; nur wenn dieser eingesteckt ist, kann das Programm betrieben werden. Um auch Raubkopierern jede Hoffnung zu nehmen: Bei diesem Schutz handelt es sich um mehr als eine kleine Drahtbrücke!

Frank Brall

Positiv:
Sehr schnelle Assemblierung. Kompakter Code erlaubt längere Programme. Syntax-Prüfung bei Eingabe. Leistungstarker Editor. Komplettes Entwicklungspaket.

Negativ:
Keine Makros. Nur für Diskette.

Würdiger Nachfolger

Programm: Wordstar 2000, **Betriebssysten:** CP/M 80/ CP/M86/MS/DOS, **Preis:** ca. 1690 DM zzg. Mwst., **Hersteller:** Micro Pro International GmbH, Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80

Nachdem wir in ASM März/April das bekannte Wordstar als Oldie vorstellten, wollen wir uns diesmal mit dem Nachfolger Wordstar 2 000 beschäftigen. Nach Angaben der Firma Micro Pro soll das neue Textverarbeitungsprogramm Wordstar 2 000 nicht vollständig das schon sehr weit verbreitete Wordstar verdrängen, sondern vielmehr eine neue Zielgruppe erschließen. Wordstar 2 000 wendet sich in erster Linie an die Anwender, welche sich ein hochleistungsfähiges und dennoch leicht zu handhabendes Textprogramm wünschen. Als besondere Features wurden beispielsweise folgende Möglichkeiten in das neue Programm integriert:

Formatierungsmasken erledigen mit einem Tastendruck:
Seitenformat, Zeilenabstand, Schriftgröße, Tabulator, Ränder und Seitennumerierung.
Alle Formatinformationen sind zur leichteren Bearbeitung direkt im Dokument gespeichert.
Automatische Neuformatierung von Absätzen nach Textänderung, wahlweise auch mit korrekter Silbentrennung.
Gleichzeitig sind Drucker und Textverarbeitung möglich.
Rechenfunktionen während der Textbearbeitung.

Besonders interessant ist die Möglichkeit der Silbentrennung. Durch diese Methode entfallen endlich die lästigen Lücken bei rechts- und linksformatierten Dokumenten. Offensichtlich ist jedoch der Algorithmus der Silbentrennung noch nicht ganz ausgereift. Im Test kam es einige Male zu etwas unsinnigen Tennungen. Der Nachteil läßt sich angesichts der Vorteile jedoch leicht verschmerzen und wird sicherlich auch bald durch den Hersteller behoben.
Neben diesen Leistungsmerkmalen wurde besonders viel Wert auf die Benutzerfreundlichkeit gelegt:

Leicht zu behandelnde Befehle, z. B. „D" für Drucken und „K" für Kopieren.
Übersichtliche Menue's.
Zu jedem Arbeitsgang Hilfestellung durch Hinweise am Bildschirm.
Anleitungen zur Handhabung und den Möglichkeiten des Programmes erscheint auf dem Bildschirm im sogenannten Dialogverfahren. Dadurch wird ein stärkerer Lerneffekt erzielt, was bisher der Nachteil vieler Programme war.
Ein spezielles Lernprogramm mit der Bezeichnung „Tutor" soll auch dem Anfänger den Einstieg in ein Textprogramm erleichtern.

Peripherie mit Wordstar 2 000

Wie schon sein Vorgänger bietet auch Wordstar 2 000 die Möglichkeit, mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken zu arbeiten. Selbstverständlich gibt es auch die Möglichkeit, mit einer Festplatte zusammen zu arbeiten, dies dürfte für größere oder mittlere Anwendungen sowieso zu empfehlen sein, da das ständige Wechseln der Diskette, insbesondere in Verbindung mit anderen Programmen, relativ mühselig ist. Besonders viel Wert wurde auch wieder auf die Druckerschnittstelle gelegt. Hier wurden sage und schreibe über 100 verschie-



Wordstar 2000 Spezifikationen

Speicherkapazität
Mindestens 320 Kbyte (Harddisk Voraussetzung)
Maximale Dateigröße
8.192.000 Bytes
Maximale Anzahl von Ziffern in einer Zahl bei Block-Rechenoperationen
13 Ziffern einschließlich Dezimalpunkt
Maximale Länge des Sortierschlüssels
20 Zeichen
Maximale Anzahl der Zeilen, die sortiert werden können
150 Zeilen
Empfohlene maximale Zeilenlänge in formatierten Dateien
240 Spalten (24 Zoll = 61 cm)
Maximale Zeilenlänge in nicht formatierten Dateien
Etwa 1000 Zeichen (mehr erfordert Plattenzugriff)
Höhe des oberen oder unteren Rands im Format
0 - 500 Zeilen
Rechter Randbereich
Spalte 10 - 240
Linker Randbereich
Spalte 1 - 70
Anzahl von Zeilen je Seite
3 - 500 Zeilen
Druckrandbreite bei Seiten mit gerader oder ungerader Nummer
0 - 132 Spalten
Maximale Anzahl der Einträge in Textspeicherdatei
20 Einträge
Maximale Länge der Kurzform eines Textspeicherdatei-Eintrags
15 Zeichen
Maximale Länge der ausführlichen Form eines Textspeicherdatei-Eintrags
560 Zeichen
Maximale Gesamtlänge aller ausführlichen und Kurzformen in einer Textspeicherdatei
2000 Zeichen
Maximale Anzahl der Zeichen in einem Suchbegriff bzw. einer Austausch-Zeichenkette
40 Zeichen
Anzahl der Zeilen, die zusammengehalten werden können
2 - 100 Zeilen
Geringste Seitenbreite
10 Spalten (1 Zoll = 25,4 mm)
Maximale Anzahl von Farben, Zeilenabständen oder Zeichentypen/Dichten
8
Maximale Anzahl der Tabulatoren in einer Formatzeile
30 Tabulator-Stops
Maximale Länge eines Pfadnamens
63 Zeichen

dene Drucker einprogrammiert, vom einfachen Typenrad-Modell über Mehrfarbendrucker bis hin zum modernen Laserdrucker. Bei einer solch großen Auswahl dürfte fast jeder Besitzer eines Druckers betroffen sein.

Wordstar gegen Wordstar 2000: Welcher ist der Bessere?

Vergleicht man die beiden Textprogramme miteinander, so stellt man fest, daß Wordstar 2000 einen erheblich größeren Leistungsumfang als sein Vorgänger besitzt. Nachteilig ist jedoch, daß 320-KBytes-Ram erforderlich ist, um das Programm zu betreiben. Die abgedruckte Tabelle zeigt noch einmal die einzelnen Funktionen und Leistungen beider Programme im direkten Vergleich.

Bedeutet Wordstar 2000 das Ende des „alten" Wordstar?

Eine entscheidende Frage stellt sich nun: Was wird mit dem alten Wordstar? Der Hersteller beider Versionen gibt an, daß Wordstar keineswegs ersetzt, sondern vielmehr um ein Programm ergänzt werden soll. Ziel ist es sicherlich, einen neuen Anwenderkreis zu finden, darauf läßt auch schließen, daß Wordstar 2000 auf einer etwas anderen Systemkonfiguration (320kb) lauffähig ist. Ebenfalls überraschend ist, daß mit Wordstar 2000 gleichzeitig auch Erweiterungen für den Vorgänger angekündigt werden. Eins ist auf jeden Fall sicher: Wordstar gehört mit Abstand zu den leistungsstärksten und vielseitigsten Textprogrammen auf dem deutschen Markt und ist sicherlich den Preis wert.

(Frank Brall)

Funktion	Word Star	Word Star 2000
Hintergrunddruck	ja	ja
Suchen und Ersetzen	ja	ja
Horizontales Rollen	ja	ja
Spaltenverschiebung	ja	ja
Anleitungen auf dem Bildschirm	ja	ja
Einlesen externer ASCII-Dateien	ja	ja
Automatischer Seitenumbruch	ja	ja
Automatische Seitennumerierung	ja	ja
Dezimal-Tabulatoren	ja	ja
Fenstertechnologie	nein	ja
Automatische Formatierung	nein	ja
Mehrfache Zeilenlineale	nein	ja
Proportionalschrift drucken	nein	ja
Rechenfunktion	nein	ja
Sortierfunktion im Text	nein	ja
Rückholen gelöschter Texte	nein	ja
Text und Dateien mischen	ja	ja
Befehls- und Textspeicher	nein	ja
vom Anwender definierbare Funktionstasten	ja	ja
Anzahl frei definierbarer Funktionstasten	18	44
Schreibmaschinenmodus	nein	ja
Fußnotenverwaltung	nein	ja
vordefinierte Formate	nein	ja
Hilfe-Texte zu allen Funktionen am Bildschirm	nein	ja
Programm Editor (non-dokument-mode)	ja	ja
Weitere Zusatzprogramme	ja	geplant
Unterstützte Drucker	34	120
Text-Größe	20000 Seiten	40000 Seiten

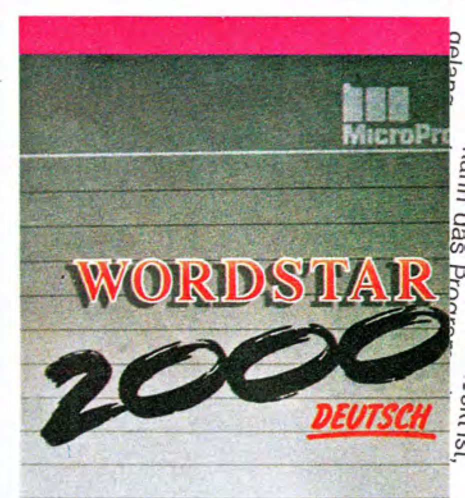
Mail Merge - Spezifikationen

Maximale Variablen-Länge
31 Zeichen
Maximale Dateigröße
8.192.000 Bytes
Maximale Anzahl der Dateien für Kettendruck
unbegrenzt
Maximale Anzahl der Dateien, die mit ∧ OMT geschachtelt werden können
4 Dateien

Hier die Bewertung unseres Chef-Programmierers Frank Brall:

Positiv:
Sehr benutzerfreundlich. Leistungsstarke Befehle und Funktionen. Hervorragende Einführung durch Handbuch und Tutor-Programm.

Negativ:
320KB RAM erforderlich. Silbentrennung nicht ganz zuverlässig.



Der neue Wordstar 2000. Wird er den „Alten" ersetzen, oder kann Wordstar mithalten?

Startexter jetzt auch für den Schneider CPC!

Programm: Startexter, **System:** CPC/C-64/Atari, **Preis:** 85 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Sybex-Verlag, Postfach 30 09 61, 4000 Düsseldorf

Startexter ist innerhalb kurzer Zeit zu einem festen Begriff für leistungsfähige, günstige und bedienerfreundliche Textverarbeitung geworden. Den Startexter gibt es inzwischen für die Systeme Atari, C-64 und nun auch für den Schneider. Im Gegensatz zu der ATARI- und C-64-Version, die beide kaum zu unterscheiden sind, wurde bei der CPC-Version ein anderer Weg eingeschlagen. Diese Version hat eigentlich nur noch den Titel mit den anderen Versionen gemeinsam. Dies liegt sicher daran, daß der Schneider eine 80-Zeichen-Darstellung erlaubt sowie eine grundsätzlich andere Tastatur eingebaut hat. Die Bedienung der CPC-Version erfolgt fast ausschließlich über Controll-Befehle. das bedeutet, daß eine bestimmte Funktion ausgeübt wird, sobald ein Buchstabe zusammen mit CTRL angeschlagen wird. Eine Art Controll-Modus, wie sie die beiden anderen Versionen kannten, gibt es hier nicht. Sicher mag dies ein kleiner Nachteil sein, jedoch hat man sich auch schnell auf diese Methode eingestellt. Ansonsten sind die Leistungen und Funktionen des Programmes, gegenüber den beiden anderen Versionen, eher als besser zu bezeichnen.



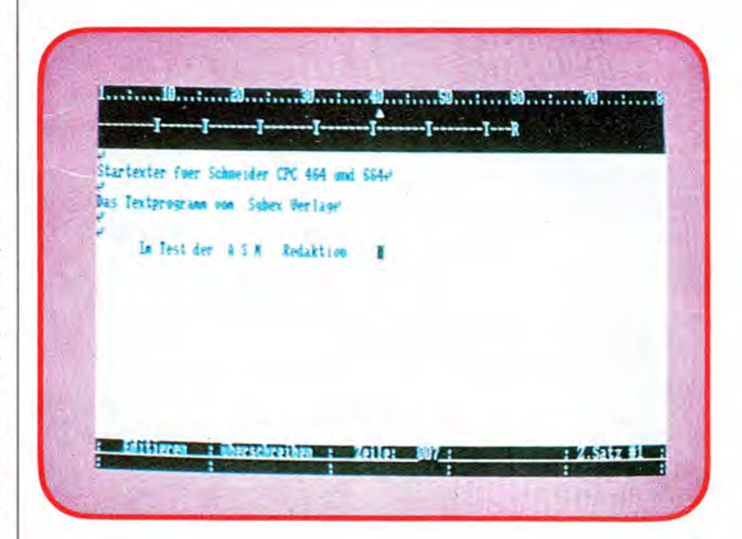
Besonders die Darstellung von 80 Zeichen auf dem Bildschirm macht das Arbeiten zu einem wahren Vergnügen. Obwohl auch mit einem Farbmonitor gearbeitet werden kann, ist für längere Zeiträume ein grüner Monitor unbedingt zu empfehlen.

Die 80-Zeichen-Darstellung des Schneiders wurde ebenfalls dazu genutzt, um eine Art „Spaltenlineal" aufzuzeigen. Dieses Spaltenlineal zeigt jederzeit an, in welcher Spalte man sich befindet, wo Tabulatoren gesetzt wurden, wie der Rand eingestellt ist.

Der eingestellte Rand macht sich direkt im Schreibmodus bemerkbar, indem er Worte, die darüber hinausgehen, automatisch in die nächste Zeile setzt; man spricht hier auch von Wortumbruch.

Die untere Zeile gibt darüber Aufschluß, in welcher Zeile man sich befindet und in welchem Modus gearbeitet wird. Hier hat man die Wahl zwischen Einfügemodus und Überschreibmodus.

Die Editierfunktionen sind im Grundsätzlichen denen anderer Programme gleichzusetzen, hier kann mit den Cursortasten im Text herumgefahren werden, mit den Tasten DEL können einzelne Zeichen gelöscht werden. Um ganze Zeilen einfügen oder löschen zu können, benutzt man die schon beschriebenen Controll-Sequenzen.



Etwas leistungsstärkere Befehle gibt es beispielsweise zum Einrücken von einzelnen Zeilen oder ganzen Absätzen. Im Gegensatz zu den meisten Textprogrammen werden auch diese Operationen direkt im Editiermodus vor Ihren Augen bewerkstelligt.

Durch das Betätigen der ESC-Taste gelangt man in das Hauptmenue, dieses befindet sich nach dem Aufruf in der vierten Bildschirmzeile von oben. Dieses Menue wird immer dann eingesetzt, wenn umfangreiche Aufgaben erledigt werden sollen. Während Sie einen Absatz noch mit zwei Tastenanschlägen einrücken können, ist das Suchen oder Ersetzen eines bestimmten Wortes nicht mit Tastenkombinationen allein zu erreichen.

Das Hauptprogramm von Startexter besteht aus folgenden Menuepunkten:

<F> Format
<B> Block
<S> Suchen
<G> Grafik
<D> Drucken
<A> Archiv
<P> Parameter

Diese Menueauswahl ist jedoch nicht die einzige, die Star Texter Ihnen bietet. Von hier aus gelangen Sie teilweise noch in Untermenues, in denen Ihnen weitere Funktionen zur Verfügung stehen. Wenn Sie ein Menue wieder verlassen möchten, so genügt ein einfaches Betätigen der ESC-Taste.

Das Formatiermenue:
<F> Formatieren bis zum nächsten Absatzendezeichen
<B> Blocksatz
<A> Gesamten Text formatieren
<T> Trennen

Im Formatiermenue hat man die Möglichkeit, bestimmte Textabschnitte oder den gesamten Text auf ein bestimmtes Format zu bringen.



Blockmenue:
<A> Blockanfang
<E> Blockende
<K> Block kopieren
<V> Block verschieben
<L> Block löschen
<S> Block speichern

Ebenfalls stehen in diesem Menue 3 Punkte zur Verfügung, mit denen sich zweispaltiger Text bearbeiten läßt:

<C> Block kopieren
<M> Block verschieben
<D> Block löschen

Das Suchmenue:
<E> ersetzt das gefundene Wort durch das Ersatzwort
<W> setzt die Suche nach dem Suchwort fort

Ganz besonders interessant ist auch das Grafikmenue. Hier wird dem Benutzer einfach gestattet, seine eigenen Zeichen zu definieren. Damit lassen sich zum Beispiel besondere Zeichen eines Fachgebietes, wie Elektrotechnik, schnell in das Programm einbinden. Selbstverständlich gibt es auch die Möglichkeit, eigene Zeichensätze auf Diskette abzulegen, um diese später wieder einzuladen.

Das Grafikmenue:
<D> Zeichen definieren
<S> Zeichensatz speichern

Besonders viel Wert wurde bei dieser Startexter-Version wieder auf Drucker- und Parametermenue gelegt. Hier lassen sich fast alle nur erdenklichen Drucker an das System anpassen.
Neben den zahlreichen Editierfunktionen, Druckeroptionen, Suchfunktionen und Formatierungsanweisung erlaubt das Programm sogar das gleichzeitige Editieren von zwei Spalten. Sogar die Möglichkeit, verschiedene Textblöcke in einem Text zusammenzubinden, wurde in das Programm integriert.
Fazit:
Dem Sybex-Verlag ist es mit diesem Programm wieder einmal gelungen, die mittlerweile sehr bekannte „Star"-Serie um ein leistungsstarkes Programm zu bereichern. Insbesondere die CPC-Freunde werden in nächster Zeit noch einiges erwarten können. StarDatei, ein leistungsstarkes Dateiprogramm ist als Ergänzung zum CPC-Startexter geplant.

Frank Brall

Positiv:
80-Zeichen-Darstellung. Zwei Textspalten. Formatierung innerhalb des Editiermodus. Günstiges Preis-/Leistungsverhältnis. Textbausteine möglich.

Negativ:
Editierfunktionen erfolgen über Controllsequenzen.

MS-DOS Hilfsprogramm

Programm: 1-DIR, **System:** MS-DOS/IBM, **Preis:** 295,-- DM, **Hersteller/Vertrieb:** EDV-BV GmbH, Wernberger Straße 44, 8473 Pfreimd
Dieses Programm erspart, sich mit der Syntax des DOS-Betriebssystems, vertraut zu machen.
Statt Kommandos und Dateinamen in genau der richtigen Weise einzugeben, braucht man nur noch mit dem Cursor auf die per Bildschirm vorgeschlagenen Positionen zu springen.
Dieses Programm erleichtert immens die Arbeit beim Umgang mit Dateien und besonders beim Erschaffen von Batch-Dateien.
Im Einzelnen bietet 1-DIR die folgenden Möglichkeiten:

★ cursorgesteuertes Kommando-System;
★ automatisches Bilden von Batch-Dateien;
★ kreiert Menues und Untermenues;
durch nur einen Befehl können mehrere Dateien bearbeitet werden;
★ zeigt an, und druckt, sämtliche Inhaltsverzeichnisse;
sortiert nach Namen, nach Erweiterungsart, nach Datum oder Größe;
★ faßt oft gebrauchte Kommandofolgen zu einem Kommando zusammen;
★ unspezifizierte Angaben durch ? und * sind möglich;
★ Hilfstexte können auf dem Bildschirm abgerufen werden;
★ 1-DIR kann nach individuellen Wünschen konfiguriert werden;
jeder kann seine eigene Version von Programmfolgen auf Tastendruck abrufen.

Mit 1-DIR können Dateien angewählt werden, indem man mit dem Cursor, auf die am Bildschirm angezeigte Stelle springt.
Kopieren, Löschen oder Drucken ist kein Problem mehr.
Man kann den Kommendo-Cursor auf „RUN" setzen, und das Programm läuft nach dem Druck auf die „ENTER"-Taste einfach ab. Genauso problemlos kann eine Datei für den BATCH-Betrieb gebildet werden, indem die gewünschten Befehle direkt der Reihe nach eingegeben werden. Die Datei wird dabei automatisch in der richtigen Form erstellt.
Mittels des eingebauten Menuesystems bietet 1-DIR die Möglichkeit, eigene Leitprogramme und Unterprogramme zu erstellen. Man kann dabei von einem Unterprogramm zum anderen springen, ohne vorher ins Hauptmenue zurückzukehren.

Positiv:
Erleichtert erheblich die Bedienung.
Batch-Dateien schnell erstellbar.

Negativ:
Preis für Hobby-Programmierer etwas zu hoch.

ATARI ST-Software – Übersicht

Nach den ersten Schwierigkeiten der Firma Atari kommt nun auch die Softwarewelle für die ST-Modelle ins Rollen. Um dem Anwender einen ersten Überblick zu geben, stellen wir Ihnen hier eine Übersicht der zur Zeit erhältlichen Programmiersprachen zusammen. Eine ausführlichere Vorstellung der einzelnen Programme folgt in den nächsten Ausgaben von ASM.

★ ★ ★ ★

GST Macro Assembler
Der Assembler besteht aus 3 GEM-Programmen auf Diskette und einem ca. 200 Seiten umfassenden Handbuch. Programme: Editor (komfortabler Screen-Editor mit sehr guten Such-und Editierfunktionen), Linker, Assembler mit Macros.
Preis: 149 DM, **Hersteller:** GST (GB), **Vertrieb:** Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 12 13, 6096 Raunheim

Programmier-Sprachen für den Atari 520 ST

Basic – M Compiler

Keine Begrenzung von Daten- und Programmraum, Debugging-Tool, separates Compilieren und Linken anderer Philon-Sprachen wird unterstützt, Aufrufen compilierter Programme untereinander möglich, separates Compilieren von Unterprogrammen, Unterstützung seg.- und random-access-files; volle 14-Bit-BCD-Arithmetik, IEEE-Standard Floating point, wiss. und trig. Funktionen, String-Manipulation, Grafik und Ton ansprechbar, Systemaufrufe, formatierte Datenausgabe.
Preis: 399 DM, **Hersteller:** Philon (USA), **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

Fast C

Kombination von Kernigham/Ritchie mit UNIX-7 Zusätzen, Code-Optimierung, Systemaufrufe vom Programm aus, IEEE-Standard, Floating-Point-Arithmetik, Linken mit anderen Philon-Programmiersprachen möglich.
Preis: 598 DM, **Hersteller:** Philon, **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

GSTC C Compiler

Compiler, Assembler, Linker, GEM-Screen-Editor, menuegesteuerte Shell, UNIX-, TOS-, GEM-runtime-libraries, Handbuch. Keine Floating-Points!
Preis: 195 DM, **Hersteller:** GST, **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

Haba Hippo C

C-Compiler, Linker und Standardlibraries. Kernigham/Ritchie-Standard, jedoch ohne Floating-Points. Integrierter Screen-Editor, leicht benutzbare UNIX-Shell Kommandos.
Preis: nicht bekannt, **Hersteller:** Haba Systems (USA), 6711 Valjean Ave., Van Nuys, CA 91406

Lattice C-Compiler

Voller Kerningham/Ritchie-Standard, basiert auf dem 8086/8088 C-Compiler, Sprachumfang incl. Float, Double, Struct, Union, volle Floating-Point-Arithmetik, Variablenlängen bis zu 39 Zeichen; Optimierungsoptionen, ergibt echten native-Code, der sich auch mit Link68 des DR-C linken läßt. Volle Interface zu GEM VDI- und AES-Funktionen, zu Unix-Libraries und Utilitiy-Funktionen.
Preis: 380 DM, **Hersteller:** Metacomco, **Vertrieb:** Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 40

* * * * * * *

Basic - M Interpreter

Volle 14-Bit-BCD-Arithmetik, IEEE-Standard Floating point, wiss. und trigon. Funktionen, String-Manipulation, spezieller Sprachschatz für Programm, formatierte Datenausgabe.
Preis: 198 DM, **Hersteller:** Philon, **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

IHD-Basic (Interpreter/Compiler)

Vollständig in Maschinensprache kodiert. Sehr schnell; Rechengenauigkeit 10 Stellen, Exp. bis + - 154, mit zwei umschaltbaren Windows, Nutzung von VDI incl. ausgefüllte Rechtecke, einzelne Punke, Kreisausschnitte, Rastergrafik, AES-Ansteuerung, durch Interrupt gesteuerte Programmausführung, lokale Variablen, Debug-Hilfen, Interpreterlänge 60 KB, Fehlermeldungen in Deutsch.
Preis: 100 - 150 DM, **Hersteller:** Integral Hydraulik, **Vertrieb:** Integral Hydraulik, Computer Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11

* * * * * * *

Atari C - Entwicklungspaket

Editor (1 st-Word), C-Compiler, Assembler, Linker, Resource Construction Set, Utilities. Atari St Intern (Data Becker Buch), das große GEM Buch zum Atari St (Data Becker Buch), 1 Band Originaldokumentation mit C-Programmiermanual, Beschreibung von „LINE A", RCS-Beschreibung, Ergänzungen, Dokumentation zum BIOS und GEM-DOS befinden sich auf der Diskette.
Preis: 969 DM, **Hersteller:** Digital Research, **Vertrieb:** Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 12 13, 6096 Raunheim

* * * * * * *

GST-Edit Editor

Editieren von bis zu 4 Sources in Fenstern gleichzeitig, Blockverschiebung zwischen Fenstern, vielseitiges Suchen und Ersetzen, File-read/write Operationen, komplette Hilfe am Bildschirm.
Preis: 90,-- DM, **Hersteller:** GST, **Vertrieb:** GST Electric Software, 91 High Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS

* * * * * * *

4 x Forth

Lebel 1: extrem schneller Forth Compiler 32 Bit. Level 2: unterstützt GEM und Floating-Point, sehr schnell (ca. 10 000 Leerschleifen pro Sek., übersetzt ca. 20KB Source in 3 Sekunden incl. Linking, untersützt Multitasking – sowie Multiuser – Fähigkeiten.
Preis: 498 DM / 750 DM, **Hersteller:** The Dragon Group (USA), **Vertrieb:** Forth-Systeme A. Flesch, Schützenstr. 3, 7820 Titisee

* * * * * * *

Fast - Fortran

Keine Speicherplatz- oder Filegrößenbegrenzung, umfangreiche runtime-Bibliothek, File- und Stringverarbeitung; entwickelt für komplexe arithm. und wiss. Anwendungen (IEEE-floating-point real Arithmetik, doppelte Genauigkeit, gem. Arithmetikbetrieb), relationale und logische Variablen, Systemaufrufe vom Programm möglich, formatierte Daten- und Bildschirmausgabe; separates Compilieren von Modulen; Linken mit anderen Philon-Programmiersprachen.
Preis: 519 DM, **Hersteller:** Philon (USA), **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

Pro Fortran 77

Ein optimierender Zwei-Pass Compiler mit IEEE-Standard-Floating-Point-Format, der eine volle ANSI x3.9-1978 Implementierung besitzt.
Preis: 900 DM, **Hersteller:** Prospero Software (GB), **Vertrieb:** Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1

* * * * * * *

TBC - Compiler

2 versch. Compiliermodi, Fehlermeldungen in Deutsch, optionale Ausgabe eines Druckerprotokolls, 64-Bit-Floating-Point-Programmierung möglich, eigener Command-Interpreter enthalten.
Preis: 498 DM, **Hersteller:** RDS, **Vertrieb:** RDS, Jakobstr. 8 a, 6096 Raunheim

* * * * * * *

C - Library

Version a: Standard, Extra, Grafik, GEM1, GEM2, Resource
Version b: Unix1, Unix2 in C-Source
Preis: a) 128 DM – b) 158 DM, **Hersteller:** RDS, **Vertrieb:** RDS, Jakobstr. 8 a, 6096 Raunheim

* * * * * * *

Fast Cobol

Kompatibel zum Standard-ANSI'74; umfangreiche runtime-Bibliothek u. file-handling-Routinen, record.-manager und record-lock Features; Unterstützung von seq.-, ISAM- u. random-access-Suchtechniken: Keine Programm- und Filebegrenzung, Programmteile von anderen Philon-Compilern können gelinkt werden, interaktiver Debugger, formatierte Bildschirm- und File-Ausgabe; erweiterter Befehlssatz: search (all), as-

cending/descending keys, sort/merge, call/cancel, u. a.
Preis: 998 DM, **Hersteller:** Philon (USA), **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

GED - (Version T) GEM - Editor

Mehrere Fenster, binäre Dateien, GEM-Oberfläche nutzbar oder Funktionstasten, max. 85 * 29 Zeichen Darstellung, keine Beschränkung der Zeilenlänge, Textteile als Objekte (Icons), Zeilen-/Spaltennumerierung wahlweise, hohe Funktionalität und Geschwindigkeit. Version T als Standalone unter TOS; Version X als intelligentes UNIX-Terminal, Teile des Editors sind auf den UNIX-Host ausgelagert, dessen Terminal-I/0-Last erheblich vermindert wird.
Preis: nicht bekannt, **Hersteller:** Michael Gehret, Silcherstr. 15, 8944 Grönenbach

* * * * * * *

LISPAS

In Pascal geschriebener LISP-Interpreter. Datentypen: Integer, Literal; Datenwortformat 6 Byte; Editor; 71 Befehle; Funktionen für numerische u. logische Vergleiche; Listen, Programm, I/0, Strings, Schlüssel; Standardvariablen: nil, t, mydata.
Preis: 298 DM, **Hersteller:** Tommy Software, **Vertrieb:** Tommy Software, Mainzer Landstr. 147, 6000 Frankfurt

* * * * * * *

Modula 2 Compiler

Modulare GEM-Programmierung in der neuen Sprache von N. Wirth, die für Pascal-Programmierer in wenigen Tagen erlernbar ist. Der Compiler erzeugt Maschinencode.
Preis: 890 DM, **Hersteller:** TDI, **Vertrieb:** Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1

* * * * * * *

TDI Modula 2/ST

GEM-Interface und volle Grafik-Unterstützung, schneller 32-Bit-native-Code, voller Bildschirmeditor mit dem Compiler verbunden (für schnellere Fehlerbeseitigung), volle Implementation nach Prof. N. Wirth. Kein Kopierschutz.
Preis: 349 DM, **Hersteller:** TDI, **Vertrieb:** Gerhard, Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

Fast Pascal

Kompatibel zu ISO-Standard, keine Begrenzung von Programm- und File-Größen, streng geführte Programmstruktur und leichte Lesbarkeit, IEEE-Standard floating-point-real Arithmetik, Systemaufrufe vom Programm möglich, formatierte Bildschirm- und File-Ausgaben; komplette, leicht verständliche Fehlermeldungen, ausführliche Dokumentation.
Preis: 519 DM, **Hersteller:** Philon, **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

MCC - Pascal

Produziert native 68 000 code, schnelle 1-Pass-Compilation, kompletter ISO 7185-Standard; direkte Adressierung des ges. ST-Speichers, 32-Bit Integers, 32 Bit IEEE floating point; Sets und Arrays nur durch ST-Speicher begrenzt, umfassende Fehlermeldungen; vollst. Interface zu GEM VDI und AES-Funktionen; Object-Code kann mit MCC-Assembler- oder Lattice C Modulen gelinkt werden und ist ebenfalls kompatibel zu Link68 von DR-C.
Preis: 340 DM, **Hersteller:** Metacombo, **Vertrieb:** Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 40

* * * * * * *

PRO - Pascal

Aktueller ANSI/IEEE 770X3.97-Standard-Pascal-Compiler, kombiniert mit praktikablen Erweiterungen: separate Compilation, strings, 16stellige Genauigkeit, Systemaufrufe, memory peek und poke, sequentielle- und random-access-Dateien u. a. Linker, run-time-library und Grafikroutinen inkl.
Preis: 450 DM, **Hersteller:** Prospero Software (GB), **Vertrieb:** Focus, Friesenstr.

* * * * * * *

ST Pascal (CCD)

Erstellt Objekt-Module, die mit dem As68 Assembler und Linker von Digital Research kompatibel sind; ISO-Standard; Random-access Dateien, Strings, Else- und Otherwise innerhalb von Case Anwendungen, LOOP-Anweisungen, lange Integers; Aufruf von Systemroutinen (incl. C- und GEM Proceduren). Batch Files unterstützen die Arbeit des Benutzers in Abh. davon, ob 1 oder 2 Diskettenlaufwerke vorhanden sind.
Preis: 249 DM, **Hersteller:** CCD (D), **Vertrieb:** Atari, Postfach 12 13, 6096 Raunheim

* * * * * * *

TBC - Lint

Gegen Typenkonflikte, schlechte Argumentübergabe, Variablenmüll, Strukturfehler usw.
Preis: 298 DM, **Hersteller:** RDS, **Vertrieb:** RDS, Jakobstr. 8 a, 6096 Raunheim

* * * * * * *

TDI USSD p-System mit Pascal

Industrie-Standard-Betriebssystem, Software-kompatibel zu Apple II, Macintosh, IBM-PC. Kein Kopierschutz. Ergänzung: Turtle Grafics (149,50), Screen library (149,50), Toolkit (149,–), Fortran-Compiler (199,50), Basic-Compiler (199,50).
Preis: 349 DM, **Hersteller:** TDI (GB), **Vertrieb:** Gerhard Knupe, Postfach 3 54, 4600 Dortmund

* * * * * * *

Caesvdi

Objektorientierte AES- und VDI-Schnittstellen für C. Bei GEM-AES-VDI-Funktionsaufrufen oft auftretende Argumentfolgen werden zu Objekten zusammengefaßt: Grect, Position, Area und Pxy bzw. Pxdyd. Die Parameterzahl wird so drastisch reduziert. Außerdem können Werte empfangende Argumente ohne Adressoperator & programmiert werden; Vielzahl auf den Objekten def. Zuweisungs-, Umwandlungs- u. Vergleichsop.; in untersch. GEM-Umgebungen portabel.
Preis: 200 DM, **Hersteller:** Michael Gehret, Silcherstr. 15, 8944 Grönenbach

* * * * * * *

USCD p-System mit Pascal

Die neueste Version (IV.21) bietet ein vollständiges p-System unter GEM mit voller Speicherausnutzung. Viele GEM-, Maus- und Grafikroutinen werden unterstützt. Softwareübertragungen, z. B. Apple oder IBM sind ohne weiteres möglich.
Preis: 890 DM, **Hersteller:** Focus, **Vertrieb:** Focus, Friesenstr. 13, 3000 Hannover 1

* * * * * * *

Easy Record

Record-Management für Einbindung in C-Programme als Dateiverwaltung: Datensatzmaske erstellen incl. Datensatzgröße, Schlüsselfelder, Datensatzbearbeitung, Sortieren, Dateipflegen, Binary indexed record director, passend zu Lattice C 2.14, Digital Research C. Komplett mit Source-Code und Libraries.
Preis: ca. 200 DM, **Hersteller:** Michtron, **Vertrieb:** Michtron (USA), 576 S. Telegraph, Pontiac, MI 4 80 53

* * * * * * *

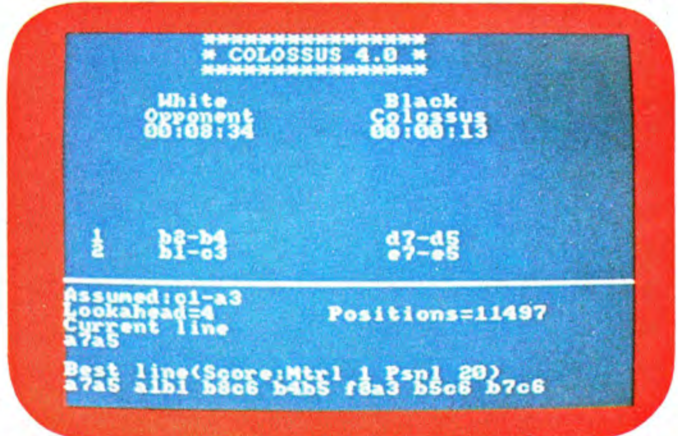
Diese Liste entstand in Zusammenarbeit mit zahlreichen Software-Händlern sowie der Softwareübersicht der Firma Atari. Wir erheben nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Frank Brall



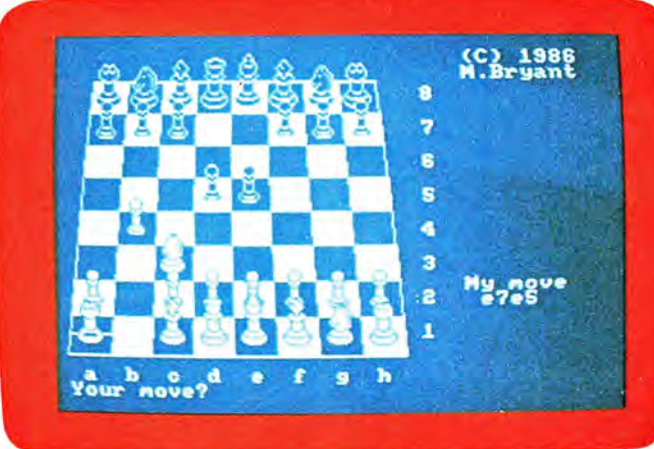
Neu eingetroffen: Colossus 4.0 Chess

Programm: Colossus 4 Chess, **System:** CPC/C-64/ Atari, **Preis:** (Kass.) 39,95 DM, (Disk.) 59,95 DM, **Hersteller:** CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1HL, England, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst
Colossus 4.0 wird, zumindest vom Hersteller, als das beste Computer-Schachspiel für Heimcomputer bezeichnet. Ob diese Behauptung zu Recht besteht, wird sich zeigen, wenn das Programm auf unseren ASM-Champion trifft. Wann diese Partie gespielt werden wird, steht noch nicht fest, da die Teilnehmer kurz vor Spielbeginn ausgelost werden. Ich bin jetzt schon gespannt, wie sich Colossus behaupten wird.
Nach dem Studium der 16seitigen deutschen Beschreibung kommt man wirklich zu dem Schluß, daß man sich bei der Programmierung des Programmes sehr viel Mühe gemacht hat. Es wurden alle nur erdenklichen Einstell- und Spielmöglichkeiten in das Programm integriert. Selbst etablierte Schachcomputer bieten oft weniger Komfort als dieses Meisterwerk. Obwohl die Anzahl der einzelnen Funktionen sicher beeindruckt, ist die Bedienung des Programmes sehr benutzerfreundlich gehalten. Selbst die umständliche Eingabe der Koordinaten kann entfallen, man fährt mit Joystick oder Cursortasten einfach auf die zu setzende Figur, betätigt „RETURN" und wählt auf die gleiche Art das Zielfeld. Sollte diese Methode dem verwöhnten Schachprofi nicht zusagen, so hat er auch die altbekannte Möglichkeit der Koordinateneingabe. Akustische Signale erhöhen noch den Bedienungskomfort und die Übersichtlichkeit. Nach dem Start des Programmes von Diskette wird das Spielbrett in der modernen 3D-Darstellung aufgezeigt. Mir hat diese Darstellung allerdings nicht besonders zugesagt, da einzelne Figuren oft schwer erkennbar waren. Aber auch da kann Colossus abhelfen. Durch einen Befehl läßt sich auf die bekannte zweidimensionale Darstellung umschalten. die Figuren werden nun so dargestellt, wie sie in der einschlägigen Schachliteratur verwendet werden. Die Übersichtlichkeit steigert sich dadurch erheblich. Etwas besser hätte sicherlich die Farbwahl getroffen werden können, um Gegner und eigene Figuren besser zu unterscheiden, aber das war wirklich der einzige Nachteil, der mir bei diesem Programmtest begegnete.

COLOSSUS 4 CHESS
CDS Software LTD
AMSTRAD DISK



Die Bildschirmanzeige verwendet zwei Bildschirme, um klare und detaillierte Informationen bezüglich dem Stand des Spieles, den momentanen Überlegungen des Programms und Aufzeichnungen über die früheren Züge geben zu können.
Der Haupt-Bildschirm zeigt die graphische Darstellung eines Schachbretts sowie die verschiedenen Mitteilungen, die benötigt werden. Der zweite Bildschirm gibt Aufzeichnungen über frühere Züge, einschließlich der Namen der Spieler, der Schachuhren sowie Informationen über die Gedankengänge des Programms, einschließlich Vorausschau, in Erwägung gezogene Positionen, momentane Richtung, beste Linie mit Auswertung. Durch einfaches Betätigen der SPACE-Taste läßt sich beliebig zwischen den beiden Bildschirmen hin und her schalten.
Das Programm bietet desweiteren die Möglichkeit, den Spielstand oder komplette Spiele auf Disk oder Kassette abzulegen, um sie später zu beenden oder anzusehen. Auf der Diskette von Colossus befinden sich 35 komplette Schachturniere mit berühmten Teilnehmern, wie Victor Korchnoi oder der Großrechner Cray 1.



Da das Programm während des Turniers alle Züge notiert, ist es jederzeit möglich, Züge zurück oder vor zu blättern und das Spiel an einer anderen Stelle weiterzuführen. Dies ist auch bei den abgespeicherten Turnieren möglich. Besonders viel Wert wurde auch auf die Einstellbarkeit der Turnierbedingungen gelegt. Hier hat man die Möglichkeit, das Denken des Programmes durch Ändern der Bewertungsstufen direkt zu verändern. Ebenfalls läßt sich die zulässige Bedenkzeit der einzelnen Gegner auf verschiedene Modes einstellen. Hier hat man die Möglichkeit, beide Gegner auf eine maximale Bedenkzeit oder Suchtiefe einzustellen oder die Bedenkzeit des Computers nach der Bedenkzeit des Spielers einzustellen. Es gibt noch viele ähnliche Varianten, welche jedoch aus Platzmangel hier nicht alle beschrieben werden können.
Auch Anfänger werden Ihre Freude an dem Programm haben, da durch Einstellung der Suchtiefe und der maximalen Bedenkzeit die Spielstärke angeglichen werden kann. Ebenfalls gibt es eine Funktion, die dem absoluten Neuling angibt, welche Züge momentan möglich sind. Wer keine Lust mehr hat, gegen Colossus zu spielen, hat auch die Möglichkeit, das Programm als Schiedsrichter einzusetzen und gegen einen anderen Gegner zu kämpfen. Die Spielstärke ist ebenfalls enorm, ob es aber den ASM-Champion besiegen kann, bleibt offen. Für mich war Colossus 4.0 wirklich ein in jeder Weise überzeugendes Programm mit vorbildlichen Eigenschaften. *(Frank Brall)*

Positiv:
Alle Regeln werden beherrscht. Zahlreiche Einstellmöglichkeiten. Enorme Spielstärke. Vor-/Rücklauf von Turnieren.

Negativ:
Farbenwahl des Brettes (CPC-Version).

CYRUS II für Schneider

Programm: CYRUS II, **System:** CPC, **Preis:** Disk 49,– DM, **Hersteller:** Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex

Die Schachfreunde unter den CPC-Besitzern mußten nahezu ein Jahr warten, aber dann war es endlich da: ein leistungsfähiges und preiswertes Programm für das „Königliche Spiel". Und wirklich, CYRUS II CHESS, von der Firma AMSOFT angeboten, ist ein Programm, das in puncto Komfort seinesgleichen sucht. Wahlweise ist ein drei- oder zweidimensionales Schachdisplay einstellbar, auf dem die Figuren in beachtlicher Geschwindigkeit dahineilen. Auch die Steuerung ist ungewöhnlich und außerordentlich gut, denn nicht Koordinaten müssen eingestellt werden, sondern die Adligen, Offiziere und Bauern werden mittels eines Blinkers und der Cursortasten über das Feld bewegt. Da wird auch die fehlende Randbeschriftung des Bretts nicht vermißt.
Neun Levels sind möglich, mit Rechenzeiten zwischen zwei Sekunden und zweieinhalb Minuten, außerdem ein dem Spieler und seiner Bedenkzeit genau angepaßtes Level und eines zur Lösung von Schachproblemen, die man sich selbstverständlich selber aufbauen kann – bis zum „Matt in fünf Zügen" ist alles möglich. Ein „Infinity-Level" für Experten rundet die Sache nach oben hin ab.
Weitere Features sind der „Demonstration-Mode", in dem CYRUS II beide Farben bedient, die freie Wählbarkeit der Seiten, wobei auch das Brett gedreht werden kann, die Hilfestellung des Programms auch beim Spielen zweier Menschen gegeneinander, die Tiefenanalyse-Fähigkeit von maximal vier Spielzügen sowie die Druckeransteuerung, mit der sowohl ein Zug um Zug protokollierender als auch ein am Spielende die komplette Partie erfassender Ausdruck möglich ist.
Unnötig zu erwähnen, daß man während des Spiels die Seiten wechseln und das Level verändern kann, das die Bedenkzeit des Programms abbrechbar ist, daß das Programm die speziellen Schachregeln (Schlagen En Passant, Bauernabtausch gegen beliebige Figur) beherrscht, und daß jeder beliebige Spielstand jederzeit auf Diskette/Kassette abspeicherbar ist.
CYRUS II ist stark, aber zumindest in den unteren drei Levels für einen interessierten und aufgeweckten Spieler nicht unschlagbar, was die Spielmotivation erhält. Unschlagbar dagegen der Preis, den man für diese Software der Spitzenklasse hinlegen muß: DM 49,– für die Diskettenversion mit Sicherheitskopie auf der B-Seite ist bislang der Stand der Kalkulation. Andere Vertriebe bieten CYRUS II auch schon mal für etwas mehr Geld an, den Vogel aber schießt die Firma Schneider selber ab: Sie verkauft das Programm unter anderem Namen für satte DM 129,–.
Nach meinen spielerischen Erfahrungen mit diesem Programm, das übrigens auf allen drei CPC's läuft, werden es andere in dem ASM-Turnier ganz schön schwer haben mit dem Engländer. *(Stefan Anker)*

Positiv: Sehr günstiger Preis. Hohe Spielstärke, Steuerung mittels Cursortasten.

Negativ: –

Aufruf an alle Händler und Autoren!

Das große Turnier der Schachprogramme

Wir setzen auch in dieser Ausgabe das Turnier der Schachprogramme fort. Teilnehmen können alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die aufgeführten Bedingungen erfüllen. Sollten Sie ebenfalls ein Programm entwickelt haben, welches für eine Teilnahme in Frage kommt, so können Sie dieses natürlich auch ins Rennen schicken.

Einsendungen an: Tronic-Verlag, z. H. Herrn Brall, Kennwort: Schachturnier, Postfach, 3440 Eschwege

Teilnahmebedingungen:

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein: C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen.
Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Spielbedingungen:

Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.
Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

Chess THE TURK

Für neu hinzugekommene Leser stellen wir an dieser Stelle noch einmal unseren Champion der letzten Ausgabe etwas näher vor.
Dies ist eines der leistungsstärksten Schachprogramme, das für den Sinclair Spectrum bisher entwickelt wurde.
Das Programm wurde vom Autor mit fast allen denkbaren Features ausgestattet. Als Beispiel sei genannt:

Blitzschach

Bei dieser Betriebsart benötigt der Computer nur wenige Sekunden, um seinen Zug auszuwählen. Die Spielstärke dieser Stufe ist jedoch für einen etwas erfahreneren Schachfreund kaum interessant.

Spieldokumentation

Das Programm bietet die Möglichkeit, die Spielzüge sowie die geschlagenen Figuren auf einem Drucker oder dem Bildschirm mitzuschreiben. Diesen Umstand nutzen wir beispielsweise in der Redaktion für den Abdruck des Turniers.
Ebenso interessant ist die Möglichkeit, den Spielstand eines Turniers abzuspeichern, um es zu einem anderen Zeitpunkt fortzusetzen. Eine Schachuhr sowie die Sonderzüge „Rochade" und „EN PASSANT" sind selbstverständlich für dieses Programm. Die Spieldarstellung erfolgt über ein zweidimensionales Schachbrett, welches in der linken oberen Ecke dargestellt wird. Leider ist dieses relativ klein ausgefallen, so daß man wohl etwas näher an den Bildschirm rücken muß. Die Darstellung der einzelnen Figuren ist jedoch mit Ausnahme der Dame, die leicht mit dem Turm verwechselt wird, sehr gut gelungen. Gut ist auch die Ausgabe des jeweiligen Spielzuges, wobei zwischen Schachzug und normalem Zug unterschieden wird. Wie bei den meisten Programmen unterteilt sich die Spielstärke in 6 Spielstufen, wobei die erste Stufe ca. 5 Sekunden und die letzte Stufe bis zu 6 Stunden Bedenkzeit benötigt.
Bei CHESS THE TURK handelt es sich um ein ausgereiftes Schachprogramm, daß bei der Turnierdurchführung wirklich Freude bereitete. Das Ergebnis spricht, so glaube ich, für sich selbst.

Kassette: ca. 34,– Mark
Hersteller: Oxford Computer Publishing Ltd., Oxford 1982
Vertrieb: ISS, Jürgen Schumpich, Postfach 63 52, 8012 Ottobrunn

Caissa

Caissa ist ein zweidimensional dargestelltes Schachprogramm für den Commodore 64. Es bietet die Möglichkeit, Spielstände jederzeit abzuspeichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt forzusetzen. Das Programm richtet sich voll nach den bekannten Regeln des



Turnierschachs inclusive Rochade und EN Passant. Besonders interessant ist die Möglichkeit, die Bedenkzeit des Gegners zu nutzen, um den eigenen Zug vorzubereiten und auszuklügeln. Dabei kann das Programm bis zu 19 Halbzüge im voraus berechnen. Die Anzahl dieser Züge wird ebenso angezeigt, wie die der bereits ausgeführten. Sowohl die Neueingabe als auch Änderung von Stellungen (selbst während des Spieles) ist möglich. Die Lösung von Schachproblemen (Matt in ein bis zehn Zügen) ist ebenso vorgesehen wie eine Autoplay-Funktion. Gut gelöst ist auch die Eingabe der Spielstärke, welche direkt in zulässiger Bedenkzeit angegeben wird. Es lassen sich Zeiten von 2 Sekunden bis maximal 10 Stunden genau vorprogrammieren. Das Programm wird auf Diskette mit deutscher Anleitung geliefert.

Diskette: 79,-- DM
Hersteller: Dynamics Marketing GmbH. Postfach 11 20 05, 2000 Hamburg 11

Das dritte Turnier:

Caissa gegen Chess The Turk Und wieder ein neuer Champion:

CAISSA (C-64)

Beim Spielbeginn wurde, wie beim letzten Turnier, beim Spectrum die Spielstufe 2 gewählt und somit eine ungefähre Bedenkzeit von 10 Sekunden gewählt. Das Programm Caissa erlaubt keine Level-Einstellung, sondern gestattet die direkte Eingabe der maximalen Bedenkzeit. Obwohl Caissa auch die Bedenkzeit des Gegners nutzt, hält es sich an seine vorgegebene Einstellung und rechnet diese Zeit mit ein, wodurch ein relativ faires Spiel zustande kam. Wir wählten diesmal in unserem ersten Turnier Weiß für Caissa. Wie immer begann das Spiel sehr harmlos, die ersten 3 Züge führten beide Programme in wenigen Sekunden aus. Beide Programme begannen in dieser Phase mit gleicher Taktik. Im vierten Zug setzte Caissa bereits den schwarzen König Schach. Zwar hatte dies noch nicht viel zu sagen, da sich der Spectrum sehr schnell aus dieser Gefahr befreien konnte, jedoch hatten wir unseren ersten Eindruck von der Stärke Caissa's bekommen. Die nächsten Züge bestärkten diese Vorstellung noch, da nun der Spectrum erste Figuren lassen mußte. Ein Angriff des Spectrum wurde hart abgewehrt und der Gegenzug von Caissa taktisch vorbereitet. Erstaunlich war, daß der Spectrum in dieser Phase trotz scheinbarer Nachteile überwiegend mit Bauernzügen antwortete. Ab Zug 20 sah das Bild relativ klar aus, der Spectrum konnte nur noch den harten Angriffen von Caissa ausweichen. Wir erwarteten jeden Moment die Matt-Vorbereitung von Caissa. Der 29. Zug brachte uns eine starke Überraschung. Durch einige taktische Züge war es Chess The Turk tatsächlich gelungen, das Spiel umzudrehen. Die nächsten Züge konnte der Spectrum seinem Konto gutschreiben. Es schien, als ob Chess The Turk erst nun zeigen wollte, was in ihm steckt. Caissa wurde nun sogar öfters gezwungen, mit einfachen Rückzügen zu antworten. Beide Programme hatten zu diesem Zeitpunkt etwa die gleiche Materialstärke. Taktische Vorzüge schien aber eindeutig der Spectrum zu besitzen. Im 50. Zug brachte Caissa seinem Gegner einen fast tödlichen Schlag bei. Und wieder wurden wir überrascht. Nun war Caissa eindeutig im Material-Vorteil. In den nächsten Zügen nutzte Caissa diesen Vorteil, um seine Stellung nun endgültig zu behaupten. Der Spectrum machte ihm die Sache so schwer wie nur möglich. Da es Caissa nicht gelang, den schwarzen König in die Zange zu nehmen, versuchte es, mit den Bauern vorzustoßen. Chess The Turk wußte, was die Uhr geschlagen hatte und versuchte möglichst viele der vorstoßenden Bauern zu vernichten. Im 64. Zug gelang es Caissa jedoch, einen Bauerntausch gegen eine Dame zu erreichen, und dies bedeutete dann auch gleichzeitig Schachmatt für Chess The Turk. Im Rückspiel gelang es Caissa, den Gegner nach dem 54. Zug Matt zu setzen. Auch in diesem Spiel hatte es Caissa sehr schwer, den Gegner zu bezwingen.

(Frank Brall)

Der komplette Turnier-Verlauf

Caissa C-64	Chess The Turk Spectrum
B E2-E4	B E7-E6
B D2-D4	B D7-D5
P B1-C3	P G8-F6
L F1-B5+	B C7-C6
L B5-D3	B D5XE4
L D3XE4	L F8-B4
D D1-D3	0-0
P G1-E2	P F6XE4
D D3XE4	B F7-F5
D E4-E3	D D8-D5
0-0	L B8XC3
P E2XC3	D D5-C4
B B2-B3	D C4-B4
T F1-E1	T F8-D8
T E1-D1	K G8-F7
T D1-D3	P B8-D7
L C1-D2	B G7-G6
P C3-D5	D B4-D6
P D5-C3	B B7-B5
T A1-E1	B B5-B4
P C3-A4	L C8-A6
B C2-C4	B B4-C3 EP
T D3XC3	P D7-F6
P A4-C5	P F6-D5
D E3XE6+	D D6XE6
P C5XE6	P D5XC3
P E6XD8+	T A8XD8
L D2XC3	L A6-D3
T E1-E5	K F7-G7
T E5-E7+	K G7-G8
T E7XA7	T D8-E8
T A7-A5	K G8-G7
D D4-D5+	K G7-F7
B D5XC6	T E8-C8
T A5-A7+	K F7-E6
T A7-D7	L D3-B5
T D7XH7	T C8XC6
T H7-H3	T C6-A6
B A2-A4	L B5-E2
T H3-E3+	K E6-D5
T E3XE2	T A6-B6
T E2-D2+	K D5-E4
B F2-F3+	K E4-F4
B B3-B4	T B6-C6
T D2-D3	T C6-A6
B G2-G3+	K F4-G4
B A4-A5	B F5-F4
T D3-D5+	K G5-H6
B B4-B5	T A6-A7
B G3XF4	T A7-F7
L C3-E5	B G6-G5
T D5-D6+	K H6-H5
T D6-D5	K H5-G6
B F4XG5	K G6XG5
K G1-F2	K G5-G6
B A5-A6	T F7-A7
L E5-B8	T A7-A8
B A6-A7	K G6-F7
T D5-D6	K F7-F8
B B5-B6	K F8-F7
B B6-B7	T A8-A7
L B8XA7	K F7-G8
T D6-D7	K G8-H8
B B7-B8 MATT NACH ZUG NUMMER 64	

Das Team von „Wally und Herbert“: MIKRO-GEN

Viele werden die Software-Firma MIKRO-GEN sicherlich kennen. Was dieses Haus tut, scheint „Hand und Fuß“ zu haben. Es gibt zwar nur relativ wenige Produkte, dafür aber waren es alles absolute Hits für die gängigen Rechner. Denken wir nur an: „Pyjamarama“, „Herbert's Dummy Run“, „Three Weeks in Paradise“, „ Everone's a Wally“, „Battle of the Planets“ oder ihren neuen Renner, der bald für Schneider erscheinen wird, „Equinox“!

MIKRO-GEN wurde im November 1981 gegründet. Es ist damit eines der ersten und erfahrensten Software-Häuser in diesem Genre der Heimcomputer. Ihre sorgfältige Planung hat zu einem gewaltigen Erfolg bei der Software-Erstellung geführt. Von Jahr zu Jahr ist die Firma ständig gewachsen, hat stetig expandiert und spielt eine wichtige Rolle im „Konzert der Spieleanbieter“. Mike Meek ist der Direktor der Firma. Er „überwacht“ die vier wichtigsten Bereiche, die ein Top-Software-Haus ausmachen: Die Programmierung, Verkauf und Public Relation, Produktion und Vertrieb sowie die Buchhaltung.

MIKRO-GEN beschäftigt vier Vollzeit-Kräfte in der Programmier-Abteilung, als da wären: Chris Hinsley (der Projektleiter), David Perry, Nick Jones und Raphael Cecco. Dieses Team wird in naher Zukunft durch zwei weitere qualifizierte Mitarbeiter erweitert werden.

Die Abteilung „Verkauf/Marketing“ wird von Sales Direktor Rod Cobain und Linda Peacock (Marketing) betreut, darüberhinaus steht ein ganzer Stab von weiteren Kräften zur Verfügung. Der Markt für MIKRO-GEN-Produkte ist sehr groß. U. a. wird in die USA, nach Frankreich, Spanien, Italien, Deutschland und sogar nach Australien geliefert.

Dafür daß alles „so richtig läuft“, sorgen Mrs. N. Peacock (mit ihrem Mitarbeiterstab in der Produktion) sowie Doris Meek, die sich um „Zahlen, Fakten, Hintergründe“ kümmert.

MIKRO-GEN ist eine (relativ) kleine Firma, die es aber verstanden hat, mit guten Produkten sich einen Namen zu machen. Weiter so, MIKRO-GEN. Wir warten auf neue „Wallies & Herberts“!



„Three Weeks in Paradise“ von MIKRO-GEN“

Übrigens: MIKRO-GEN hat einen Exklusiv-Vertrag mit T.S. Datensysteme (Adresse: letzte Seite!). T.S. wird bis Herbst **alle** Produkte mit einer deutschen Beschreibung liefern!

Manfred Kleimann

In eigener Sache!

ASM sucht noch freie Mitarbeiter

Wir wenden uns mit diesem Aufruf an diejenigen unter Ihnen, die durch eigene Textbeiträge aktiv an der redaktionellen Arbeit des AKTUELLEN SOFTWARE MARKT – ASM mitwirken wollen. Wir würden uns freuen, wenn durch Ihre Mitarbeit die Leser/Blatt-Bindung noch weiter intensiviert, der Informations- und Gedankenaustausch noch mehr forciert werden könnte. Schon jetzt erhalten wir zahlreiche Beiträge unserer Leser, aber auch Anregungen und sehr viel konstruktive Kritik. Auch hierfür sind wir dankbar, denn jeder Denkanstoß seitens der Leserschaft hilft uns, die ASM für Sie noch interessanter zu gestalten. Wenn also auch Sie „journalistisch“ tätig werden wollen – nur Mut! Auch wenn sie bisher auf diesem Gebiet noch nicht gearbeitet haben, sollten Sie uns Ihre Beiträge, Ideen oder Verbesserungsvorschläge ruhig zusenden. Wir sind besonders interessiert an Reviews über die aktuelle Software aller Sparten – von Action-, Strategie-, Simulations- und Adventure-Spielen über Education- und Sound-Programme bis hin zur Anwender-Software. Aber auch allgemeine Berichte rund ums Software- und Computergeschehen sind für uns immer interessant. Die Bezahlung Ihrer Beiträge erfolgt nach Zeilen- bzw. Seitenhonorar. Für alle weiteren Informationen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung. Setzen Sie sich mit uns schriftlich oder telefonisch in Verbindung unter: TRONIC-Verlag, Herr Kleimann/Herr Zimmermann oder Herr Brall (Anwender-Texte), Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel. : 0 56 51 / 3 00 11.

Wie Thomas und ich London erlebten! Von Krabben, Cocktails und Computern: Das wundervolle Weekend in England!

Es begann alles am Samstagfrüh um 9 und endete am Sonntagabend um 7: Das große Abenteuer, das Weekend in London, hatte stattgefunden! Wie es dazu kam? CRL und ASM hatten zu einem Preisausschreiben aufgerufen. Das „TAU CETI QUIZ" in der ersten Ausgabe hatte 722 Leute zum Mitmachen animiert. Nur einer konnte nach London fliegen; weitere 30 Preisträger wurden mit einer Kassette belohnt. Der Wäschekorb füllte sich von Woche zu Woche. Die Einsendungen schienen kein Ende zu nehmen. Dann der Einsendeschluß. Jetzt war der „Tag der Entscheidung" gekommen. „Glücksfee Annelie" mischte noch einmal sorgfältig, und dann –Trommelwirbel – wurde eine Karte gezogen. Der Name, der auf ihr stand: Thomas Köstner aus Göppingen, 18 Jahre jung, Computersystem: Sinclair Spectrum.

Einige Wochen später. 7.20 Uhr, Frankfurt Flughafen. British Airways-Schalter: Ein junger Mann kommt auf mich zu. Erkundigt sich höflich, ob ich derjenige sei, der ihn nach London begleiten werde. „Ja", sagte ich, „ich freue mich, Sie kennenzulernen. Hoffe, wir werden eine schöne Zeit verbringen!"

Wir holen unsere Tickets und checken uns ein. Danach ein kleiner Plausch beim Frühstück. Thomas ist sehr bescheiden, voller Erwartung, die knisternde Spannung vor seinem ersten Flug ist ihm anzumerken. Er erzählt mir einiges über seine Hobbies; er ist noch immer recht scheu, zurückhaltend. Ich bot ihm das „Du" an. Das Eis begann zu brechen. Das gemeinsame, unverkrampfte Erlebnis konnte beginnen.

„Ich wollte die Reise unbedingt gewinnen!", meinte der 18jährige aus Göppingen, der sich als Auszubildender im 3. Lehrjahr befindet. „Ich stehe zwar kurz vor den letzten Prüfungen, doch diese Reise nach England war mein Traum. Ich wollte schon immer mal auf die Insel", meinte Thomas. Und: „Obwohl ich in der letzten Zeit sehr wenig geschlafen habe und noch einiges für meine Prüfung tun muß, so würde ich die London-Reise doch nie ausfallen lassen."



Noch am Tag der Auslosung hatte ich versucht, Thomas Köstner telefonisch zu erreichen. Ich wollte ihm die freudige Botschaft selbst mitteilen. Doch „nur" Mutter Köstner war zu dieser Zeit zu Hause. Mit dem freundlichen, erfrischenden schwäbischen Akzent gab sie mir zu verstehen, daß „Thomas gerade noch schaffe". Für alle „Nicht-Schwaben": Er befand sich noch an seinem Arbeitsplatz. Ich teilte ihr mit, daß Thomas den Hauptpreis gewonnen habe, und bat sie, ihm dies nach Dienstschluß mitzuteilen.

Thomas kommentierte diese Szene folgendermaßen: „Als ich nach Hause kam, drucksten meine Eltern so herum. Taten geheimnisvoll. Sie machten es ganz schön spannend, das muß ich sagen. Mein Vater sagte mir, ob ich mich noch an das Preisausschreiben erinnern würde. Dann endlich rückte er mit der Nachricht heraus. Zuerst dachte ich, die wollen mich veräppeln. Dann aber griff ich schnell zum Telefon-Hörer, um Dich in Kassel anzurufen. Es war einfach super, daß ich nach London fliegen durfte."

Nach dem ersten Kennenlernen bei Limo und Apfelsaft wird unser Flug aufgerufen. Ein bißchen mulmig ist es Thomas schon vor seinem ersten Flug. „Ich freue mich zwar riesig, doch ein wenig komisch ist mir doch", war sein Kommentar, als wir die Linienmaschine betreten. Ein Fensterplatz für Thomas. Er sollte die Aussicht und den Flug genießen, wenn „möglich". Dann rast die 737 über die Startbahn, hebt ab, die Horizontale verändert sich. Innerhalb von Sekunden erscheinen uns Straßen, Autos und Häuser wie Stecknadelköpfe. Thomas werden einige Aaahs und Ooohs entlockt, als wir hoch über den Wolken sind. „So herrlich hätte ich es mir nicht vorgestellt", meinte er. Jetzt beginnen wir, uns noch näher zu kommen.



Gute Story, tolle Effekte, Rie

Thomas erzählt die „haarige" Geschichte von seinem Personalausweis. „Ich mußte erst noch schnell einen neuen beantragen. Gestern nun sollte ich ihn abholen. Das Amt hatte bis 18 geöffnet. Mein Freund und ich hatten uns nicht rechtzeitig frei machen können, so kamen wir kurz nach 6 an. Die Tür war verschlossen. Im erleuchteten Büro sahen wir noch einen Beamten. Wir hämmerten wie wild an das



Fenster." Thomas hatte Glück. Er bekam praktisch in letzter Minute das wichtige Dokument.

Thomas wirkt nun während des Bordfrühstücks sehr locker. Das Fliegen scheint ihm Spaß zu bereiten. Er ist entspannt und voller Erwartungen. „Das Fliegen ist ein herrliches Gefühl. Ich habe mir das alles viel schlimmer vorgestellt. Blöd nur, daß man sich heutzutage vor terroristischen Aktionen mehr fürchten muß als vorm Fliegen selbst!" gibt er mir zu verstehen.

Jetzt sind wir nach einer guten Stunde endlich über London. Das Flugzeug setzt zur Landung an. In London-Heathrow angekommen, suchen wir den Ausgang. Als wir die Tür öffnen, sehen wir eine Reihe von Leuten hinter einer Barriere, die Schilder mit Namen in die Luft halten, um denjenigen zu finden, den man abholen möchte. Unsere Namen sind nicht zu erkennen. Dann: ein freundliches Gesicht, lächelnd, sympathisch. Eine junge Frau kommt uns entgegen, fragt kurz: „Manfred? Thomas?" Es ist Lesley Mansford, „Account Manager" bei Crosweller Publicity in London. Sie hat alles arrangiert. Sie wird unser „guter Geist" und ständige Begleiterin auf (fast) allen Wegen durch die Metropolis. Wir stellen uns vor, unterhalten uns kurz und fahren mit der Tube (der Londoner Untergrundbahn) zum Hotel in der Cromwell Road. Bis zur Stadtrundfahrt bleibt uns noch Zeit. Ich schlage den Besuch des berühmten „Portobello Marktes" in Notting Hill vor. Gesagt, getan. Lesley führt uns durch den Antiquitätenmarkt, zeigt uns dies und jenes, erklärt uns einiges zum Aufenthalt, steht jederzeit mit Rat und Tat zur Seite.

Dann ab zum Frühstück im Nobel-Kaufhaus HARROD'S in Knightsbridge. Unser Magen knurrte schon seit einiger Zeit. Wir setzen auf ein „Überraschungsessen", da wir aus der französischen Speisekarte nicht „allzuviel" entnehmen können. Die Überraschung ist perfekt, als wir ein schmackhaftes (und sündhaft teueres) Gemüsegericht mit Garnelen serviert bekommen. „Herrlich! Sehr leicht und doch sättigend. Lesley, Du hast genau das Richtige für uns ausgesucht!", sage ich zur Bestätigung.

Ein Termin jagt den anderen: die „Sight-Seeing-Tour" durch London steht an. Es ist jetzt halb zwei. Mit dem HARROD'S-Bus geht es zu den schönsten Plätzen der britischen Hauptstadt. Thomas ist begeistert. Das alles kennt er nur aus Prospekten, Postkarten oder aus dem Fernsehen. Die Freundschaft zu Lesley wächst von Minute zu Minute. Mehr und mehr erfahren wir Drei voneinander.

Lesley weist uns auf unser „nächstes Abenteuer" hin: „Um 5 Uhr werden wir uns das neue Musical ‚TIME' anschauen. Es ist zur Zeit in London ein Renner. Es läuft dem ehrwürdigen ‚CATS' momentan den Rang ab."

Vor dem „Dominion Theatre" in der Tottenham Court Road warten wir noch auf Ian Ellery, den Mann, der für die Grafik bei CRL zuständig ist. Was wir dann – auf den besten Plätzen des vollbesetzten Theaters – sehen, übertrifft unsere „Musical-Erwartung" bei weitem: „TIME" ist wohl eine der spektakulärsten Shows, die wir je gesehen haben. Grob gesagt, geht es darum, daß die Erde von den Richtern des Universums der Nichteinhaltung des Friedens im planetarischen System angeklagt wird. Die Funktion des obersten Lords übernimmt der weltberühmte Sir Laurence Olivier. Cliff Richard spielt den Part des Rockstars Chris Wilder, der nach einem Konzert stellvertretend für die Menschheit mit drei Bandmitgliederinnen ins Universum gebeamt wird. Tolle Effekte und eine bombige Aufmachung und Darstellung beeindrucken uns. Das Songmaterial, das von Dave Clark (bekannt in



...enstimmung und glänzende Musik: Das neue Musical „TIME" im Dominion Theatre.



Unsere „Zwischenstation": Im HARD ROCK CAFÉ in der Old Park Lane, gibt es eine Menge zu bewundern. Darunter auch das erstklassige Essen und die tollen Drinks. In der Mitte hinter uns erkennen Sie Lesley.

den 60ern als Drummer und Composer der „Dave Clark Five") in Zusammenarbeit mit Stevie Wonder, Freddie Mercury, Julian Lennon, Dionne Warwick, Burt Bacharach, Ashford & Simpson, Murray Head, Leo Sayer und anderen in über fünfjähriger Vorbereitungszeit geschaffen wurde, konnte voll überzeugen. Rockig war es. Live-Music par excellance! Der Höhepunkt: Cliff Richards „She's so beautiful, She's so kind to me..." Thomas ist schier aus dem Häuschen. Genau wie Lesley, Ian und ich.

So langsam stellt sich dann der Hunger wieder ein. Ein Taxi wird herbeigewunken und ab zum „Hard Rock Cafè" in der Old Park Lane, direkt dem Hyde Park gegenüber. Eine Reihe von Leuten steht am Eingang Schlange. Sie müssen warten, bis ein Ober ihnen einen Tisch zuweist. Wir haben schon vorher gebucht. „Ein bißchen komisches Gefühl, daß wir da einfach rein können, und die anderen draußen müssen warten. Als wären wir 'was Besonderes", sagte Thomas mit etwas Unbehagen. Aber an diesem Abend sind wir etwas Besonderes. Nur für dieses eine Mal.

Das „Hard Rock Cafè" ist voll mit Reminiscencen „guter, alter Rock-Jahre". Viele Silberne-, Goldene- und Platin-LPs sowie Photographien von namhaften Künstlern und Rock-Größen – stellvertretend sei hier nur John Lennon genannt – zieren die Wände des Restaurants und der Bar. Beim Essen von typisch amerikanischer Kost („klosettdeckelgroße Steaks") und deutschem Bier erzählt uns „Art Wizard" Ian Ellery über neue CRL-Pläne. „Gegen Ende des Jahres wird ein TAU CETI II herauskommen. Die Story ist zwar noch geheim, aber etwas darf ich Euch jetzt schon verraten: Es geht um die Ausbildung von Astronauten auf dem genannten Planeten. Ab Ende Mai wird TAU CETI auch für den Commodore 64 auf dem Markt sein. Ich schicke Euch bald 'mal eine Diskette. Der Unterschied zu den anderen Versionen ist die Größe des Action-Feldes. Sie ist doppelt so groß wie bei Spectrum und Schneider."

Ian Ellery ist bei CRL zuständig für Grafik und Design – ein „Creative Director". Der 25jährige Brite zeigt sich an diesem Abend auch als ein Kenner des deutschen „Gerstensaftes". Eine Sorte aus Bremen mundet ihm ganz besonders. Nach dem Essen vergnügen wir uns an den tollen U.S.-Cocktails. Sie sind zwar nicht billig, dafür haben sie's aber in sich! Nach zwei „Baby Blue Angels" (Tequila, Blue Curacao, Drambuie u. ein wenig Limonade) versuchen wir noch ein paar andere Köstlichkeiten, bis der „American Werewolf in London" (verflucht kräftig und süffig) unsere Bettschwere noch weiter fördert. Um 23.30 Uhr geht für Thomas und mich der erste Tag zu Ende.

Der Sonntagmorgen sieht in „doppelter Hinsicht" deshalb etwas trübe aus. Jetzt gleich um 10 Uhr wird uns Lesley abholen. Es geht zur CES-Show ins Londoner „Olympia". Wir kommen dort (relativ) pünktlich an. Die „Consumer Electronics and Computer Show" (CES) bietet zum ersten Male Computer-Software in diesem Jahr zur Schau. Demzufolge ist die Beteiligung der Firmen und Software-Häuser etwas beschränkt. Thomas und ich wandeln – von Lesley begleitet – von Stand zu Stand. Gespräche entstehen, Software wird kredenzt; meine Termine kann ich noch einhalten.

Zuletzt noch letztes „Lunch", und dann heißt es, sich auf den Weg nach Heathrow zu begeben. Unser Flugzeug fliegt (leider) schon um 16.50 Uhr. Lesley stellt uns noch wichtige Leute vor: Tim Vernon, den Verkaufsmanager von CRL, David Crosweller, den Boss ihrer PR-Firma. Auch Samantha, Lesley's Mitarbeiterin, wechselt mit uns ein paar Worte, während wir mit unseren Gedanken schon bei der Heimreise sind. So allmählich beginnt sich Wehmut breitzumachen. Thomas sagt noch zu mir: „Ich hasse Abschiedsszenen! Schade, daß wir jetzt schon nach Hause müssen. Es war einfach wunderbar." Ich kann meinem „Gewinner" nur beipflichten. Thomas weiter: „Lesley, Ian, Samantha, David, Tim und all' die anderen, die ich kennenlernen durfte, waren so fantastisch, so nett und so hilfsbereit! Besonders Lesley werde ich dies nie ver-



Ian Ellery ist der Mann, der für die graphische Gestaltung verantwortlich ist. Ein sympatischer Typ durch und durch.



Thomas und ich beim Besuch des berühmten Antiquitäten-Marktes „Portobello Road". Hier gibt es einiges für den Liebhaber zu finden.

gessen. Aber eines sage ich Dir schon jetzt", Thomas hebt seine Tasche auf, „das war bestimmt nicht die letzte Reise nach London. Diese Stadt ist ein Hit. Vielen Dank auch Dir. Es hat einen Riesenspaß gemacht."

Der Abschied fällt uns beiden schwer, als wir Earl's Court Station betreten, um in Richtung Flughafen zu fahren. Ein letztes Winken von Lesley, ein allerletztes „Bye, bye" von unseren Lippen, dann rein in die U-Bahn, ab nach Heathrow.

Wir schwärmen noch lange von London, schwelgen in Erinnerungen, bis wir wieder in Frankfurt landen. Dort trennen sich auch unsere Wege. Beide scheiden wir in Freundschaft und in der Erinnerung, ein herrliches Weekend in London verbracht zu haben. In Gedanken denken wir noch an unsere „gute Fee": „She's so beautiful, she's so kind to me ..." Nach der Freude wurde es doch noch so etwas wie eine „Sentimental Journey".

Manfred Kleimann

Was dem Kino recht ist, ist dem Computer billig

Was macht man, wenn einem die Ideen für neue Computer-Programme ausgehen? Was kann man tun, um neue Käuferschichten zu erschließen? Welche Möglichkeit hat man, um den strapazierten Werbe-Etat zu schonen? Ganz einfach – man klaut, und zwar im Kino! Pardon, etwas zurückhaltender formuliert, muß es natürlich heißen: man erwirbt vom Produzenten eines erfolgreichen Kino-Hits, beziehungsweise von den Inhabern, der Filmrechte, die Lizenz, das „Machwerk" auch auf dem Heimcomputer zu einem Kassenschlager zu machen, und schon geht's los!

Sofort macht man sich daran, den zum „Software-Knüller" auserkorenen Streifen auf Kassette oder Diskette zu bannen. Die Rahmenhandlung steht, da braucht man sich den Kopf nicht mehr zu zerbrechen. Der Rest dürfte für gewiefte Programmierer auch kein Problem sein. Die Grafik wird „gezeichnet", der Text eingebaut, ein Sprite hier, ein Geräuscheffekt dort – der Rest ist Routine. Ist das Programm fertig, treten die Werbe-Manager auf den Plan.

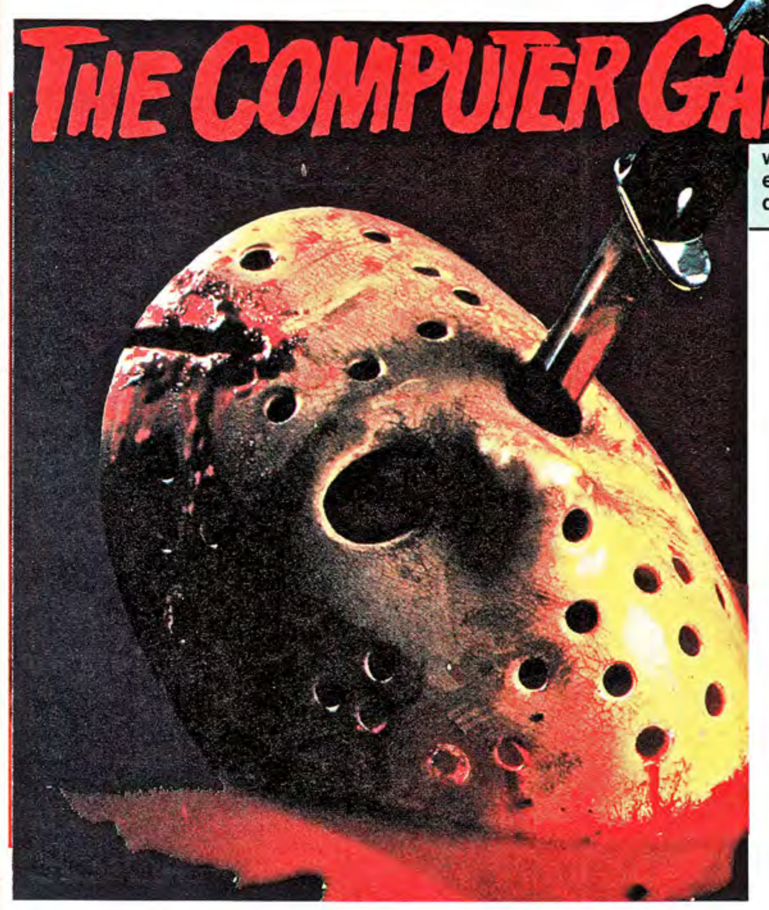
Doch auch ihre Arbeit dürfte nicht mehr allzu schwer sein. Denn alles was zu tun ist, ist das bereits jedem wohlbekannte Filmplakat mit dem Zusatz „Jetzt auch als Computer-Spiel" zu versehen und an der richtigen Stelle in den geeigneten Computer-Magazinen abdrucken zu lassen. Alles weitere ergibt sich dann (fast) von selbst, wie die Verkaufszahlen und Plazierungen in den Hit-Listen beweisen.

Natürlich dürfte es nicht übermäßig schwierig sein, auf diese Weise Käufer für das neue Produkt zu gewinnen. Wer permanent mit der Werbung für einen mehr oder weniger guten Film bombardiert wird, der wird sich sicher zwangsläufig auch für die Computer-Version interessieren. Eigentlich wird ja sogar auch noch eine Steigerung des bisher Möglichen erreicht.

Während der Kinogänger und Computer-Freak bislang darauf angewiesen war, in die passive Rolle des Zuschauers gedrängt, das Filmgeschehen an sich vorbeiziehen zu lassen, beziehungsweise irgendwelche Männchen über den Monitor zu bewegen, zu denen jeder persönliche Bezug fehlte, so kann er nun dank der genialen und doch so einfachen Idee cleverer Software-Produzenten seine beiden Hobbies in hervorragender Weise miteinander verbinden. Endlich ist es ihm erlaubt, auch selbst

RAMBO: der Inbegriff für Männlichkeit. Mit ihm identifizieren sich nicht nur Film-Freaks. Auch für die Softwa-re-Freunde ist er ein Held!

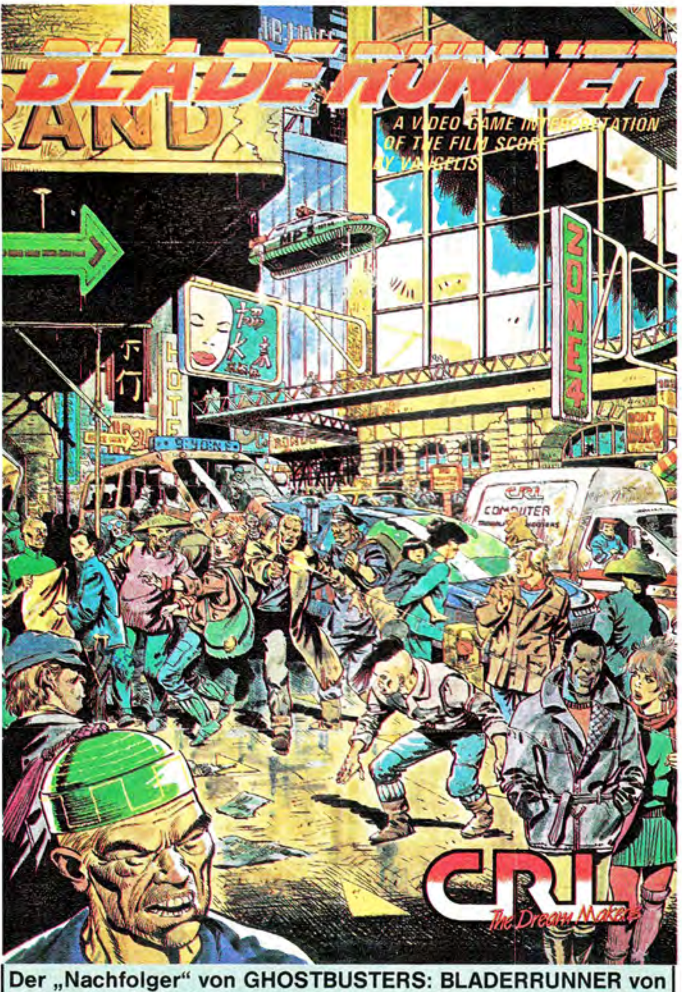




Schlechter Geschmack? Zumindest ist die Verwendung von Original-Filmplakaten ein erfolgversprechendes Mittel bei der Werbung für Computer-Spiele.

Gremlins müssen vernichtet werden! Adventure-Soft zeigt ein eindrucksvolles „Zerrühren“ der Monster im Mixer.

eine Reise durch die Zeit à la BACK TO THE FUTURE anzutreten, nun schlüpft er selbst in die Haut der menschlichen (?) Killermaschine RAMBO und erlebt als GOONIE haarsträubende Abenteuer zusammen mit den anderen Mitgliedern seiner Bande. Ja, natürlich auch die GREMLINS werden seinen Zorn zu spüren bekommen, und auch am FRIDAY THE 13th werden seine Kräfte nicht versiegen. Und auch dem WEISSEN HAI wird er ohne große Probleme auf den Zahn fühlen, doch halt, kann das wirklich wahr sein...? ja, tatsächlich, die menschenfressende Bestie hat sich ja bislang noch nicht in die Tiefen der Bildschirm-Gewässer verirrt. Verdammt, wenn ich doch nur ein bißchen besser programmieren könnte, das wäre das Geschäft meines Lebens! Aber ich bin sicher, daß auf kurz oder lang auch JAWS (so der englische Originaltitel, zu Deutsch: Kiefer) sein Unwesen auf dem heimischen Computer-Monitor treiben wird. Eines wird deutlich: je brutaler es in der Filmvorlage zugeht, um so erfolgversprechender erscheint den Software-Produzenten die Umstellung auf ein Computer-Programm. In einer Zeit, in der alle Welt vom Frieden spricht, sollte man sich doch eigentlich Gedanken darüber machen, ob man nicht – auch auf dem Bereich der Computer-Spiele – die guten Vorsätze Schritt für Schritt endlich einmal in die Tat umsetzen kann. Es ist natürlich nicht zu bestreiten, daß gerade mit dem Horror und der Gewalt ein fantastisches Geschäft gemacht werden kann, aber es besteht doch die Gefahr, daß durch das ausschließlich verkaufsorientierte, gewaltverherrlichende Design der Programmverpackung wie auch der Anzeigenwerbung dazu beigetragen wird, daß der Abstand zur Spielhandlung und damit der Bezug zur Realität verlorengeht. Wenn es schon erfolgreiche Filme sein müssen, die als Vorlage für Computer-Spiele herhalten, warum, verdammt nochmal, können nicht auch harmlosere, aber nichtsdestoweniger spannende Themen ausgewählt werden, wie beispielsweise DIE MUPPETS oder DICK UND DOOF? Ich denke, daß der Compter-Freak mündig genug sein wird, sich selbst für die Abenteuer von Kermit und Miss Piggy oder Rambo's zu entscheiden, ob ihm Stan Laurel und Oliver Hardy eher zusagen oder der greuliche Jason aus FRIDAY THE 13th.



Der „Nachfolger“ von GHOSTBUSTERS: BLADERRUNNER von CRL hat viel Spielwitz und den Original-Sound von Vangelis!

Auch das Musical – die „COMEDY SHOW“ – darf nicht zu kurz kommen: Die herrlich, schaurige Show gefällt mir fast am besten.

Bernd Zimmermann



Denk(-)mal!

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

★ Erinnerung an Argentinien

Programm: Falklands 82, **System:** C-64, Atari, Schneider, Spectrum (neu), **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, England

Vom 21. Mai bis zum 15. Juni 1982 hielt der Britisch-Argentinische-Konflikt die Welt in Atem: Drohte ein neuer weltweiter Krieg? Der Grund dieser Auseinandersetzung: Das argentinische Regime beanspruchte eine kleine Insel als zu Argentinien gehörend – die Falkландinseln. Die Briten, die diese Insel seit der Zeit des „Großen Britischen Empire" in Kolonialbesitz hatten, wehrten sich gegen den bewaffneten Übergriff und entsandten Soldaten und Kriegsschiffe, um, wie es hieß, „wieder die alte Ordnung herzustellen". Am 15. Juni des Jahres 1982 kapitulierten die argentinischen Truppen kurz vor der Hauptstadt Port Stanley.

FALKLANDS 82 von **PSS** hat diesen Anlaß gewählt, um ein weiteres Strategie-Spiel seiner **„WARGAME SERIES"** hinzuzufügen.

Der Spieler übernimmt die Rolle der Briten, die, bis an die Zähne bewaffnet, versuchen, den Feind an strategisch wichtigen Punkten empfindlich zu schlagen. Man muß sich schon ganz schön durch das beigelegte Handbuch durchbüffeln,



um gerade so eben „ein Bein auf die Erde" zu bekommen! Wichtig ist es, das richtige Schiff, mit der optimalen Unterstützung zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen. Die Strategie-Freunde werden sicherlich viel Freude an diesem kniffligen Spiel haben; während andere Computer-Software-Freaks von der recht „actionslosen" Handlung das Gähnen nicht vermeiden können. Fazit: Die Grafik (Spectrumversion wurde getestet) ist recht bescheiden ausgefallen. Und: Das Spiel macht so ein bißchen den Eindruck, als wäre es in BASIC geschrieben. Wen diese Punkte aber nicht stören, wer mehr Wert auf die strategischen Elemente legt, sollte sich das Programm erst einmal anschauen. Trotzdem: Aus diesem Thema hätte mehr gemacht werden können!

Robert Fripp

Grafik	6
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	5

★ Grand-Prix-verdächtig

Programm: Fast Tracks, **System:** C-64, **Preis:** 59,– DM (Disk.), **Hersteller:** Activision Deutschland, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

Autorennen in Form von Simulationsprogrammen gab es schon viele, doch nun hat **ACTIVISION** erstmals ein spannendes Rennspiel mit einem Construction Kit kombiniert, das dem Spieler erlaubt, die Rennstrecke nahezu beliebig variieren zu können.

Bei **FAST TRACKS** stehen insgesamt über zwanzig Bauteile zur Verfügung, die in freier Folge zusammengesetzt werden können, bis die Speicherkapazität erreicht ist.

Um dem „Nachwuchs-Designer" während seiner „Baumaßnahmen" ständig einen Überblick über die Gesamtsituation zu geben, wird die komplette Rennstrecke auf dem Bildschirm eingeblendet. Geschwindigkeit und Beschleunigung des Rennautos können frei gewählt und somit den jeweiligen Erfordernissen (sprich: „Straßenverhältnisse) angepaßt werden. Ist die Rennstrecke fertiggestellt, so kann das Ergebnis auf eine separate Diskette abgespeichert werden.

Wer keine eigenen Kurse mehr kreieren will, der kann natürlich auch auf die diversen vorgegebenen Rennpisten zurückgreifen. Gegen die drei computergesteuerten Rivalen anzutreten, ist jedoch keine leichte Aufgabe. Zahlreiche Hindernisse, wie S-Kurven, Kreuzungen, Unterführungen, Loopings (!) oder Öllachen, lassen das Rennen zum dauerhaften, absolut unterhaltsamen Vergnügen werden.

Fast-Track's Steuerung erfolgt über Joystick; die Lenkung der Rennwagen ist, auch für Computer-Neulinge, völlig unproblematisch. Abgerundet wird dieses wirklich phantastische Programm noch durch seinen perfekten Sound und die umwerfende Grafik. Übrigens: In der Packung wird eine Leer-Diskette mitgeliefert, auf welche die eigenen Schöpfungen abgespeichert werden können. Schicken Sie Ihre Kreationen ruhig auch an Freunde, und machen Sie sich um die Urheberrechte keine Sorgen – das Copyright haben Sie beim Kauf des Spiels gleich miterstanden!

Fast Tracks ist für Freunde des Automobil-Sports ebenso wie für „Hobby-Designer" ein absolutes Muß!

(bez.)

Grafik	10	**Handhabung**	10
Technik/Strategie	10	**Spielwert**	10

Schnellkurs: Wie verhalte ich mich im Ernstfall?

★ Oder: (U-Boot-) Krieg – na und? ★

Programm: Silent Service, **System:** C-64, **Preis:** 60,– DM, **Hersteller:** Micro Prose, **Vertrieb:** US Gold (Deutschland).

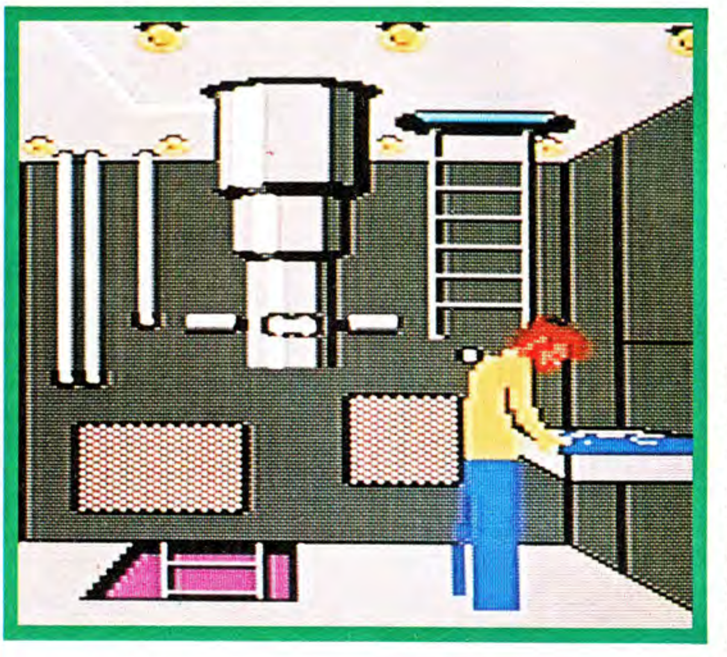
Nachdem es schon seit einiger Zeit möglich ist, von Autorennen über die abenteuerliche Reise in einer Lokomotive bis hin zu der „Steuerung" von Düsenflugzeugen so ziemlich alles auf dem heimischen Computer nachzuempfinden, haben die Programmierer des Hauses **MICRO PROSE** nun eine der wenigen noch verbliebenen Lücken geschlossen. **SILENT SERVICE** ist eine U-Boot-Simulation für den C-64 mit beachtlich realitätsnahem Resultat.

Nach dem Laden des Programms erscheint zunächst das Titelbild in 3D-Aufmachung, welches ein U-Boot der US-Flotte aus dem Jahre 1942 zeigt. Danach folgt das Hauptmenue mit den Unterpunkten „Practice", Convoy Actions" und „War Patrol". Während man sich bei dem erstgenannten Übungsteil zunächst mit dem Boot und seinen Waffensystemen vertraut machen kann, so kann man bei den beiden anderen Punkten gleich „zur Sache kommen" (sprich: auf Feindfahrt gehen).

Für den Anfänger ist es durchaus ratsam, mit „Practice" zu beginnen – sich gleich ins Kampfgetümmel zu stürzen, würde den „Newcomer" absolut frustrieren, denn einige Übung ist schon erforderlich, um den Granaten, Bomben und Torpedos auszuweichen. Auch wenn es sich bei Silent Service um ein reines Simulations-Programm handelt (oder vielleicht gerade deswegen?), kommt die Spannung keineswegs zu kurz. Der Spieler „sitzt" in seiner getauchten U-104, aus der Ferne ist das anschwellende Tuckern eines herannahenden Zerstörers zu hören, und plötzlich schlagen in unmittelbarer Nähe des Bootes die Bomben ein.

Ganz schön nervenaufreibend, was? Natürlich gibt es auf diese (rein rhetorische) Frage nur eine mögliche Antwort: Ja, Silent Service ist wirklich ein nervenaufreibendes „Spiel", und es geht (zumindest mir) ganz schön an die Nieren. Doch das Gefühl, das sich mir bei Betrachtung des Programms in noch viel stärkerer Intensität aufdrängt, ist ... purer Ekel! Mir ist es absolut unverständlich, wie man die ständig drohende Gefahr eines Krieges in der „realen" Welt und das große Leid Unschuldiger als Folge menschenverachtender Politik zu einem „Spiel" auf dem Computer degradieren kann. Bei allem Verständnis dafür, daß Software-Hersteller nun mal vom Verkauf ihrer Programme leben, irgendwo sollte eine Grenze gezogen werden. Wenn auch die Versuchung groß ist, mit Programmen wie Silent Service „eine schnelle Mark zu machen", so sollten sich die Produzenten von Computer-Programmen (Massenerzeugnissen, die weltweit teilweise millionenfach vertrieben werden) der Tatsache bewußt werden, daß auch sie eine große Verantwortung tragen. Wenn es in TV und Kino möglich ist, das Angebot in ‚Freier Selbstkontrolle' weitgehend von (jugend-) gefährdenden Themen freizuhalten bzw. Problemstellungen ins Bewußtsein zu rücken, so müßte doch auch die Software-Industrie in der Lage sein, sich auf halbwegs „saubere" Produktionen zu beschränken.





Es ist keineswegs mein Anliegen, die Software-Hersteller und -Konsumenten mit erhobenem Zeigefinger belehren zu wollen, doch Programme wie Silent Service bergen meiner Ansicht nach die Gefahr, daß der Schrecken eines jederzeit möglichen Krieges verharmlost, die Gewalt hingegen verherrlicht wird. Möge Gott (oder die Politiker) uns davor bewahren, daß wir uns eines Tages in einem „echten" Kriegszustand befinden!

Bei der Bewertung des Programms beschränke ich mich aus oben genannten Gründen auf die Grafik und die Handhabung; Technik/Strategie und Spielwert möge der geneigte Leser selbst beurteilen. Die ASM-Redaktion würde sich jedoch freuen, wenn Sie uns Ihre Meinung hierzu, wie überhaupt zu Computer-Kriegsspielen, mitteilen würden. Schreiben Sie an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. *(bez./p.s.)*

Grafik	**8**
Technik/Strategie	**???**
Handhabung	**8**
Spielwert	**???**



Kleinanzeigen in 

VERKÄUFE

Verkaufe ZX 81 + 16 K + Software + Bücher für 125 DM. Sascha Grätz, Im Zehnerhaag 3, 7831 Sexau.

Verkaufe VC-20 + 32 KB Erweiterung + Datasette + 3 Modulspiele + mehr als 150 Spitzenprogramme + nagelneuen Atari-Joystick für nur 500 DM (VB). Zuschriften an Bernd Körbel, Brunnenstraße 2, 8751 Elsenfeld 3. Oder Tel.: 0 93 74 / 16 77.

COMPUTER MZ 80-A mit Drukker MZ80P5 A und vielen Programmen für DM 2500 zu verkaufen. Fast nie gebraucht. In Top-Zustand. NP 2950 DM. Tel.: 0 77 31 / 6 24 64. Boris Scheufele, Hauptstr. 7, 7700 Singen.

– – SUPERGÜNSTIG – –
ZX-Spectrum 48 K + Seikosha GP 505 + Kempiston Joystick Interface + Software + Handbücher wegen Systemwechsel für 400,–– Dm ★★ zu verkaufen!!! Alles in Topzustand (ca. 1 1/2 Jahre alt). ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
T. Lorkowsky, Am Blutrain 23, 7730 Villingen. Tel.: 0 77 21 / 2 32 27 ab 18 Uhr.

COMMODORE 64
+ DATASETTE +
64 INTERN (Buch)
für
400 DM – 400 DM
Thomas Goesmann, An Klocken Kapelle 16, 5778 Meschede.
Tel.: 02 91 / 81 07

VC-20 + Zubehör (Kassetten, Disketten, Bücher, Steckmodul und viele Programme) zu verkaufen.
C-116 mit 3 Büchern und vielen Spielen zu verkaufen. Anfragen bei Jürgen Wilpers, Kaiserkamp 21, 4434 Ochtrup, Tel.: 0 25 53 / 17 16.

Verkaufe VC-20 + Module + 3-K RAM.-Erweiterung – über 70 diverse Programme – Bücher – Resettaster – Listings – 2 Original-Spielcassetten für nur 195 DM VHB. (fast geschenkt). Schreibe oder rufe an: Matthias Zubke, Goethering 145, 7537 Remchingen-Singen. Tel.: 0 72 32 / 7 16 12.

★ Verkaufe C-116 von Commodore ★ (keine 5 Monate alt). Mit Software, Heften, Büchern und Datenrekorder + Original Verpackung wegen Systemwechsel. Ulf Hommen, 4242 Rees 1, Tel.: 0 28 51 / 25 79, ab 18 Uhr.

VC-20 Ringeltaube VC-20
VC-20 Modulbox Drucker 3 KB Superexpander 16 KB 3 Steckmodule (Spiele) 12 Bücher zus. nur 500 DM. P. Ruwoldt, Ewaldstr. 93 a, 4352 Herten 1. Tel.: 0 23 66 / 3 61 93.

★★ VC-20 ★★ VC-20 ★★
Videospiele für Grundversion bis 16 K-Modul. Angebotsliste gegen frankierten Rückumschlag bei: Andreas Drescher, Harrier Str. 29, 2880 Brake/Unterweser.
★★ VC-20 ★★ VC-20 ★★

Verkaufe und tausche nur neueste Software aus GB und USA für den C-64 auf Disk. Liste gegen Rückporto bei: C. Krüger, Sybellstr. 6, 1000 Berlin 2. Habe z. B. YEA AR KUNG FU, URIDIUM, STRONG MAN.

Verkaufe DRAGON 64 + Floppy + Literatur OS 9 + Software + Monit. Verkaufe ebenso Dragon 32 + 2 Joysticks + Literatur + Software + S/W Fernseher z.T. auch einzeln. Info bei Andreas Wienand, Im Gersegge 26, 5800 Hagen 5.

Verkaufe „Homecomputer"- bzw. „Computronic"-Ausgaben 3/83 bis 8/85 komplett (29 Hefte) gut erhalten, an Meistbietenden (Mindestpreis 60,–DM). Klaus Bartl, An der Kreuzkirche 54, 8489 Eschenbach.

ATARI 600 XL + Speichererw. + Cassettenrecorder + Ataribuch + viele Spiele. Tel.: 0 57 25 / 3 15. Martin Bremer, Kirchstr. 4, 3061 Bechedorf.

TENNIS und **SQUASH** für alle MSX-Computer. Sende einen Zettel mit Name und Adresse an: H. Prins, Sallandlaan 3, Veendam Holland, Wir senden Ihnen sofort ein Tape mit der Software zurück.

TI 99/4 A + Extended-Basic + Recorderkabel + Bücher + Software, in Topzustand ▶ Preis nach VB. Tel.: 0 93 39 / 3 18. Karlheinz Engert, Torstraße 21.

VC-20-Software zu Minipreisen. Liste gegen 0,80 DM in Briefmarken! Sven Faulhaber, Mühlenweg 7, 3401 Seulingen. Tel.: 0 55 07 / 12 74.

Verschenke Commodore C116 an denjenigen, der mir für meine Floppy-1541 DM 400,– zahlt. Floppy neuw. (gekauft Nov. 85) Dazu gibt's noch 10 Disketten und versch. Bücher!!
Tel. 0 89 / 7 55 70 00

Commodore 116 mit Datasette und 2 Joysticks, sowie viele Spielcassetten und Literatur usw. zu verkaufen. Neupreis sämtlicher Gegenstände über 700,– DM. Verkaufspreis 400,– DM. Alle Geräte erst 4 Mon. alt, oder Tausch gegen Drucker für CPC 464 mit Papieren.

★ ★ ★ ★ **SUPERPREISE** ★ ★ ★ ★
★ Monitor 1701 598,-- ★
★ Drucker MPS 801 289,-- ★
★ Citizen 120D+Interf. 798,-- ★
★ Quickshot IX 39,-- ★
★ Quickshot IV 25,90 ★
★ Disketten 10 St 51/4 2 D 26,-- ★
★ Bestellungen auch telefonisch ★
★ **Computer Service PF. 13 04** ★
★ **7913 Senden · Tel.: 0 73 07 / 62 30** ★

Verkaufe einige 24K-RAMS für VC-20. Schaltbar Ø-J-8-16-24k-Byte 90,– DM + Versand. Info gegen Rückporto.
Friedel Heinz, An der Halde 43, 4330 Mülheim-Ruhr.

Verkaufe meine Reste: Original Commodore-Bücher! Das VC-20 Spielebuch 10,– DM; alles über VC-20 10,– DM; Grandmaster-Schach für C-16/116/Plus-4 (Neu: 80,– DM) für nur 35,– DM auf Cassette! Buch für C 64: Automaten + Sensoren z. Selberbauen 15,– DM! Preise + Nachnahme + Verpackung! Schnell!!! Alles nur 1-mal vorhanden! ■ 0 22 02 / 5 22 43

★ ★ **SUPER-SOFTWARE-ANGEBOT** ★ ★
★ ➡➡➡ **C64** ⬅⬅⬅ ★
★ Koronis Rift (D) 52,90 ★
★ Back to the Future (K) 35,-- ★
★ Arcade Hall of Fame (D) 55,-- ★
★ ➡➡➡ **Schneider** ⬅⬅⬅ ★
★ C-Basic Compiler 6128 179,-- ★
★ Lord of the Rings (K) 52,90 ★
★ Wintersports (K) 33,90 ★
★ **Comp.Service PF 1304 7913 Senden** ★

C-64! NUR 1 DM JE PROGRAMM! C-64! Clubsoftware (Anwender-, Spiel-, Lern-, Denk- und Musikprogramme gegen Kopiergebühr von nur 1 DM abzugeben: z. B. Vocabeltrainer, Astrologie-Prg. mit Bildschirm- u. Druckerausgabe, Synthesizer, Biorhythmus, Actionspiele und Hilfsroutinen. Kein Schund! INFO (Rückp.)
TEXASoft, Herthastr. 26, 8 München 19

CPC ● TOP-SOFTWARE ● CPC
Das beste Biorhythmus-Progr. 23K. Sehr komfortabler Ausdruck. 7 DIN-A 4-Seiten / Monat. Auch Bildschirm. Grafik, sehr viel Text, ausführl. Erläuterungen. Interes. Nebenverdienstmöglichkeit! Ein Spitzenprogramm! Cassette 20,– DM, Disk 30,– DM Schein/Scheck an R. Hilterschein, Tel. 0 40 / 7 21 19 74, Ludwig-Rosenberg-Ring 47, 2050 Hamburg 80.

C-16/116 ★ C-16/116 ACTION!!
Bei mir gibt es 5 Topspiele für nur 2 DM. Diesen Monat sind es: DALLAS, PACMAN, TERMINATOR, TERROR, WIBBLY. Den Bestellungen bitte Schein oder Scheck beilegen. Bestellungen bitte an: Roland Fuchs, Blanckenagelweg 9, 4770 Soest/Westf.
P.S. Tausche auch. Angeben ob Diskette oder Kassette.

Schneider CPC 464/664/6128
Strategiespiele für mehrere Teilnehmer, z. B.:
Soccer-Manager 3"-Disk. 35,–
Softw.-Manager 3"-Disk. 35,–
inkl. Porto und Anleitung. Joystick nötig. Ausführl. Info mit weiteren Programmen gratis bei Dirk Storck, Weserstraße 23, 4840 Rheda-Wiedenbrück

---

C-16 und C-116
„60671 Bytes Free", 64 KB-RAM für riesige Programme, Info C4 anfordern: Dipl.-Ing. H. Stechmann, 2152 Horneburg, Postfach.

ACHTUNG! ● ATTENTION!

Dieser „Raum" ist günstig zu verkaufen!
Schreiben Sie uns!
This „space" is for sale!
At very reasonable prices.
Contact us, write to us!

ACHTUNG! ● ATTENTION!

Staubschutz aus Kunstleder für: Tastaturen und Floppy's à DM 15,–; Drucker und Plotter à DM 20,–; Monitoren (Maße angeben) à DM 25,– Rauchglasf. Kunststoffhauben für: C 64 DM 18,90; PC 128 DM 33,50; 1541 DM 26,80; CPC 464 DM 27,–; 664 DM 28,20; 6128 DM 29,–; DDI-1 18,–; Vorkasse portofrei; B. Steponaitis, Obere Straße 30, 8720 Schweinfurt

---

C-16/C-116 Verkaufe Programm „Lotto". Jede Woche Lottozahlen eingeben, C-16/C-116 sagt Ihnen welche 7 Zahlen am meisten gezogen wurden. Auf Kassette, mit Anleitung 28,– DM gegen Verrechnungsscheck.
K. Scholz, Berchemallee 127, 5820 Gevelsberg.

★ ★ ★ **Hallo Einsteiger** ★ ★ ★
Verkaufe meine Originalsoftware CPC 464, 664, 6128 auf Diskette/Kassette für nur 8 DM pro Spiel (NP 30 DM) und ATARI VCS (100 DM) + VCS-Module je 10-30 DM.
Spielwünsche + Tel. (wichtig!) an: Peter Schloz, Johannesstr. 122, 7060 Schorndorf.

Neuwertige Datasette Star Events **Commodore 16** – Daley Thompson NP 39,– DM. Suche: Gleichwertiges. Wagner Percy, Händelstr. 32, 5560 Wittlich. Tel.: 0 65 71 / 45 24.

★ **C16/116** ★ **PLUS 4** ★ **C16/116**
Einstieg in die WELT DER GRAFIK mit C16/116 und Plus 4.
30 Grafikprogramme (2D u. 3D!!) auf Kassette für nur 25 DM bei: Bernhard Lauer, Handgasse 10, 8700 Würzburg.
INFO gegen Rückporto.

★ ★ **C16/116** ★ Grafikpro- ★
★ gramme – Mini-CAD, si- ★
★ chern, laden und weiter- ★
★ bearb. d. Grafiken; Info ge- ★
★ gen Porto: M. Rätzel, Ul- ★
★ venbergstr. 6, D-6100 ★
★ Darmstadt ★

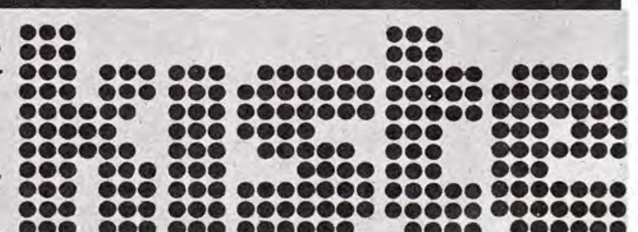
CPC 464 und das Haushaltsgeld. Das Programm für Ihr Haushaltsbudget – für 2 Einkommen, 2 Giro- und 1 Sparkonto und Bargeldbestand.
DM 25,– (Schein oder Scheck) an W. Schrader, Auf dem Gleichen 15, 6230 Frankfurt/Main.

Verkaufe DRAGON 32 + Literatur ★★★★★★★★★★★★
Roland Faller ★★★★★★★★
Bergacker 11 ★★★★★★★★
7807 Elzach ★★★★★★★★
Tel.: 0 76 82 / 83 49 ★★★★★
Preis: VHP ★★★★★★★★★

Verkaufe! Atari 800 XL + Datenrecorder für 300 DM. 1/2 Jahr alt. Neuwertig und Joystick kostenlos. Angebote unter: Tel.: 02 14 / 6 81 35. Karin Moll, Robert-Blum-Str. 47, 5090 Leverkusen 1.

Friedrichsstr.18 - Kassel - Tel.0561/13513

software—



VERKÄUFE

Software für jeden Computer! Tolle, unglaubliche Games jetzt auch für Ihren Computer! Informationsmaterial kommt kostenlos für Schneider CPC 464/664, VC-20, Commodore 64/16/116/Plus 4 von:
SOFTWARE-VERSAND
Andreas Bachler
Postfach 429
4290 Bocholt

C-16/C-116 Superspiele! Info gegen Rückporto bei Hannes Kaltenbach, Prielmayerstr. 16, 7990 Friedrichshafen 1.

VERKAUFE C 16/116 Spielecassetten. Alle möglichen Spiele nur für 20 DM. 20 Spiele. Auch Listings zu verkaufen. Anfragen Jens Lohmann, Lechweg 5, 2300 Kiel 14

USA - PUBLIC - DOMAIN - FREESOFT über 10.000 Freiprogramme von der No. 1 in PUBLIC-DOMAIN, für C64/128 im DOS und CP/M Mode. **Für alle Schneider Modelle!!!** SUPER KATALOGE (alle Programme) geg. **jeweils** 3 DM (Sorry) in Marken o.-V.-Scheck. ES LOHNT!! PUBLIC-DOMAIN-SERVICE, A.G., Maier, Alpenstr. 7, D-8019 Baiern.

Dragon 32/64: Verkaufe Professionelles Grafikprogramm. Alle Grafiken sind in eigene Programme einbaubar. Funktionen wie Zoom, Sprayen, Textdarstellung, Windowing. Tel. 0 57 42 / 30 31. Ab 19 Uhr.

★ ★ Commodore 16/116 ★ ★ Tausche und verkaufe Superspiele für C-16/C-116 zu absoluten Tiefpreisen. Listen sind kostenlos anzufordern bei Hubert Brink, Am Brink 5, 4470 Meppen-Rühle.

VC20 kompl. mit sehr vielen Büchern und Spielcassetten (Originale). Gesamtwert ca. 1000 DM – für 300,– DM zu verkaufen. Tel.: Berlin 030-7448308.

Atari 800 XL: Wer sucht gute Spiele zum Kaufen oder Tauschen. Z. B. Fort Apocalypse zum Superpreis. Liste anfordern (für Cass.) bei Steffen Schmidtke, Franzensbader Straße 14, 6400 Fuld-Niesing.

Commodore C16 + Datasette + Basic-Lehrbuch + Basic-Kassette + Spielekassette + Dateiprogramm. Garantie bis 30. 9. 86. Originalverpackt nur DM 199,–. Aufrüstung auf 60K RAM incl. Einbau nur DM 79,–. Tel.: 06201/69189.

C-116 + CPC-464-Programme (teilweise auch Original) z. B. Programmier- und Grafik-Hilfsprogramm, Spiele, mathem. Funktionen, Bildlader für CPC-464 und andere Programme. Anfragen telefonisch unter der Rufnummer: 05353/2674; Schriftl. Anfrage bitte mit 80 Pf. frankieren. Rückumschlag senden an: Peter Schuster, Bahnhofsplatz 6, 3308 Königslutter.

Sonderangebot

Disk. 5¼",	48 tpi	DM 2,30
Disk. 5¼",	96 tpi	DM 4,60
Disk. 3½",	135 tpi	DM 6,50

Alle Disketten mit Garantie und Verstärkungsring. Fa. Allg. Austro Agentur, Ringstr. 10, D-8057 Esching, Tel.: 08133/6116, Tlx: 527551.

SOFTWARE – RECHT

Die Bestimmungen des Urheber- und Wettbewerbsrechts für Computerprogramme
(Eine **Pflichtlektüre** für alle, die Software herstellen, kaufen oder verkaufen)
Dr. Roger Dorsch/Bernd Fischel

Das Buch behandelt bzw. beantwortet folgende Fragen:
1. Was bedeutet der COPYRIGHT-Vermerk?
2. Weshalb lassen sich manche Programme **nicht kopieren?**
3. Ist es erlaubt, ausländische Software ins Deutsche **zu übersetzen?**
4. Zu welchem Zweck darf man ein Programm **kopieren?**
5. Wer darf Software **verkaufen?**
6. Kann man sich ein Programm **patentieren** lassen?
7. Wer informiert über **Gerichtsurteile** und den **Stand der Rechtsprechung?**
8. Wie kann man sich vor **Raubkopien** schützen?
9. Worin besteht der **Urheberrechtsschutz für Software?**
10. Welche Behörden, Gerichte und Anwälte sind im **Streitfall** zuständig?
11. Welche **Ansprüche** lassen sich durchsetzen?
12. Welche **Musterprozesse** sind entschieden?
13. Welche Vereinbarungen soll ein **Lizenzvertrag** enthalten?
14. Welche **Rechte und Pflichten** ergeben sich für den Arbeitgeber und Arbeitnehmer?

ISBN: 3-924327-02-5 · ca. 120 Seiten Umfang (DIN A5), strapazierfähiger Einband.
29,– DM, inkl. 7% MWSt., (Nachnahme; Vorauskasse (Scheck) oder Überweisung auf Postscheckkonto Nr. 46 15 33-103 (Bln (West))

Fischel GmbH, Kaiser-Friedrich-Straße 54a, D-1000 Berlin 12



Commodore C-116 mit Datasette-Programmen: Spielprogramme und Mathearbeit auf Computer; Ergänzungsliteratur; Joystick, Tel. 0 82 51/ 5 04 02; VB: 250 ????

Über 1300 Spiele und Anwenderprogramme für Ihren C-64 gegen Unkosten abzugeben. Liste mit Preisangabe kostenlos. A. Wittgen, Postlager 073861 C, 5060 Berg. Gladbach 1.

SPECTRUM: Lösungen für Lords of Midnight, Hobbit, ATIC ATAC-Karte. Je 10,– oder Tausch gegen Engl. Comp.-Hefte. Auch alte z. B. Your Spectrum. B. Zubrägel, Krusenschlopp 10, 2848 Vechta.

C16/116/4 PLUS / VC-20 / C-64 Fibu, VE/EK, Foto-, Film-, Video-Musikarchive, Lotto, Adress, YSI Tabello, Digitalo, Spielepakete, Kartei, Biblo, KFZ, Denktraining Lernprogramme, Handbücher, Staubschutzhaube je ab 9,90 DM. Katalog gegen 80 Pf-Marke.
Computerservice T. Hofstede, A. d. Windmühle 8, 5010 Bergheim 5.

VC-20-Progamme, Video-Spiele für Grundversion bis 16K-Modul, Angebotsliste geg. 80 Pf. frank. Rückumschlag bei Horst Querfurt, Postf. 84 30 42, 4320 Hattingen 14.

Verkaufe C-116 mit 1531 + Basic-Lernkurs + Hardware, ca. 4 Mon. alt. VB 180,– DM. Volker Dietz, Broichstr. 16, 5010 Bergheim 01. Tel.: 0 22 71 / 6 43 25.

Commodore 16/116: Wir haben die Programme, die Sie suchen! Die tollste Software zu Taschengeldpreisen! Infos kommen kostenlos von: Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt.
Außerdem: 5 Top-Spiele zu 15,– DM (kleines Überraschungspaket) oder 8 Top-Spiele zu 20,– DM (großes Überraschungspaket).

★ **Brandneue** CPC Programme zu **TOP-PREISEN!!!** ★

★ STREET HAWK	**29 DM** ★
★ SPITFIRE 40	**33 DM** ★
★ TAU CETI	**33 DM** ★
★ SKYFOX	**29 DM** ★
★ FREITAG DER 13.	**29 DM** ★
★ YIE AR KUNG FU	**30 DM** ★
★ THEY SOLD A MILL	**33 DM** ★

★ Näheres bei M+K Soft, Meisenweg 7, 7440 Nürtingen, Tel. 0 70 22 / 68 15. ★

CPC 464, 664, 6/28 – Anwenderprogramme, z. B. Tabellenkalkulation, Dateiverwaltung, Utilities, Wörterbücher, Kopierprogramme. Kostenlose Information bei Joachim Pechmann, Schonhoverstr. 2, 8500 Nürnberg 10, Tel. 09 11 / 53 88 40.

Dragonsoftware 32/64!!! ★★ Verkaufe meine Software! Originale z.T. gebraucht/neu! Kassetten, Disks, Module. Liste bei: C. Schulte-Noelle, Am Berge 19, 5800 Hagen 5.

Dragon 64 und Disklaufw. neuwertig NP 1480,– DM für 850,– DM VHB kompl. m. Literatur u. 12 Disks zu verk. Th. Bohnert, Hauptstr. 46, 7632 Friesenheim. Tel.: 07821/6649, nur Sa. So.

Verkaufe VC-20 + 8K RAM + 3K Graphic + 3 Steckmodule + 2 Handbücher + Datasette + Buch für praktische Basic Programme DM 400,--. Oktay Akbulut, Dutzendriege 3, 4300 Essen 13.

VC-20 Verkaufe Software + Module (Anwender + Spielmodule) pro Spielmodul 20–60 DM + pro Anwendermodul 30–40 DM. Software: pro Cassette 3–10 DM. Module: Programmierhilfe, Super-Erweiterung, 16 K RAM Erweiterung (40), verstellbare Erweiterung (3 K /86 K/16 K), Katz u. Maus, Monsteralien, Landung auf den Jupiter, Hau den Lukas, Starpoker, Mission, Impossible, Adventure, A.C. Herrmann Markus, Zeitlhofweg 2, 8411 Wenzenbach.

★ **Billig** ★ **Billig** ★ **Billig** ★
Verk. in gutem Zustand VC-20 + 3 Spielmodule + 80 Originalkassetten + Handbuch + 4 Bücher. VB DM 190,–. Florian Knöfel, Sudetenstr. 4, 8700 Würzburg. Tel.: 0931/24931.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

C-16/116 Plus 4
!!! ACHTUNG !!!

Wir haben die Programme, die Sie suchen! Info 1, 2 und 3 gegen Rückporto bei: Lars Essensohn, Pillauer Str. 1, 2300 Kiel 14 oder Sven Arndt, Braunsberger Weg 10, 2300 Kiel 14.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Lehrer/Schule ★ Notenverwaltung und Berechnung ★ Vielseitig ★ alle Schularten u. Fächer ★ Praxisgerecht u. erprobt Beitr. 65 DM 3" Disc ★ für alle Schneider CPC ★ Info Freiumschlag (80). C. Bernhold ★ Rommelstr. 31 ★ 8783 Hammelburg ★ Für Schule und Lehrer hilfreich.

Verkaufe, suche, tausche **Anleitungen** aller Arten (Große Auswahl). Verkaufe meine C-64'er und andere **Sonderhefte,** sowie **Disketten** SS/DD 10 St. für nur **21,– DM.** Tel.: 09257/425. Hanns Bergmann, Reinersreuth 58, 8663 Sparneck.

Verkaufe Atari Modell CX 2600 + 5 guten Spielen. Angebote bitte telefonisch an: Tel.: 05725/315. Jens Bremer, Kirchstr. 4.

HALLO C-64-Freunde. Ich verkaufe oder tausche Kassetten zum Superpreis. The Eidolon, Exploding Fist, 1, 2, 3; Kung Fu Master, viele Mastertronic Games und andere könnt Ihr unter Tel.: 0711/3454681. Volker Helzle, Schönbuchstr. 22, 7300 Esslingen-Berkheim.

C-16, C-116, Plus/4-Superspiele! Info gegen Rückporto bei Hannes Kaltenbach, Prielmayerstr. 16, 7990 Friedrichshafen 1.

Verk. TI-99/4A Homecomputer + Ex-Basic + Mod.-Exp. + Cass. Rec. + Rec. Kabel + 5 Module + 2 Joyst. + Joyst. Adapter + Viel Literat. + 20 Spiele. NP: 1600. VB: 1000. Thomas Kimmerle, Vogelsangstr. 2, 7031 Mötzingen.

Verk. Computerzeitungen, drucke Atari-Listings. Listen gegen 2,50 DM in Briefmarken v. H. W. Herrmann, Mohnweg 21, 5628 Heiligenhaus.

Die Neueste C-64 Software gegen Unkosten abzugeben. Über 1300 Prgr. Liste mit Preisangabe kostenlos. A. Wittgen, Postlagernd Nr. 073861 C, 5060 Bergisch-Gladbach 1.

Biete meine selbst getippte Software aus Zeitschriften für Taschengeld-Preisen an alles für den C-16/116. Biete auch andere billige Software an. Info gegen Rückporto 0,80 DM in Briefmarken. Zu senden an Lotha Kot, Buchkremer Str. 33, 5120 Herzogenrath.

Verkaufe VC-20 + 32 K + Resett + Literatur und ca. 100 Spiele für 290,– oder tausche gegen Floppy 1541. Tel.: 0221/365959. Jürgen Brosch, Knappsackerstr. 3, 5000 Köln 51.

Computerkurs in sehr gutem Zustand, Hefte 1 bis 31, 35 und 37 zu verkaufen. Auch einzeln abzugeben. Andreas Dünnebier, Frühlingstraße 5, 8999 Heimenkirch.

✦✦✦ **VC-20** ✦ **Super** ✦ **C-64** ✦
VC-20-Speichererweiterung, 32kB, insgesamt 27/5k für Basic, 11k für MC-Programm. Incl. 3k-Bereich!!! Der Preis: Nur 70 DM!! Außerdem Relais-Interface 8xVM für C-64 oder VC-20! Mit Resettaster nur 50 DM!!! Melden bei: Sven Rakers, Feldweg 10, 4425 Billerbeck, Tel.: 02543/14238.

Verkaufe Softwarecassetten. Flugsimulator: Flight Path. Flugkampf: Harrier Attack. Schiffkampf: Admiral Graf Spee. Originalcassetten. Alles zusammen nur **70 DM.** Bei: Bertram Kreiser, Lindenstr. 34, 6796 Schönenberg-Kübelberg.

Verkaufe TI 99 4A Computer + Cass.Rec + Programme. DM 150,–. Suche Kontakt zu Atari 800 XL Usern mit Disk-Station. Melden bei: Helmut Keilhammer, Scherrstr. 15, 8462 Neunburg v. W.

ZX 81 mit 16 KRAM u. Spiele für 50,– DM zu verkaufen. Suche Spiele-Linstings für ZX-Spectrum bzw. alte Computer-Zeitschriften. Martin Finke, von-Galen-Str. 23, 4795 Delbrück.

Verkaufe für Atari 800 XL Aufkleber für alle Fehlermeldungen. Selbstklebend und abwaschbar. Stück 15,– DM. Tel.: 06232/72201. Bretz Edwin, Mittelkämmererstr. 41, 6720 Speyer.

Verkaufe TI-99/4 a wegen Systemwechsel. Info gegen Rükkumschlag von: Markus Theimer, Schwedenstr. 2, 6203 Hochheim/Main.

■ **VC20 Spitzenspiele** ■ ■ ■ ■
■ Liste gegen 60 Pf Rückporto bei M. Platt, Carl-Orff-Str. 4, 8721 Hambach! Nur Kassettenlieferung möglich. Für Kassette 4 DM zum Preis rechnen. 3 Soft 20 Actionspiele (GV) nur 10 DM. 16K-Advent. in HIRES-Grafik nur 12 DM. 8K-Fantasytextadr. ■
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ nur 9 DM. ■

DATASETTE 1010 für Atari-Computer und Spiele (Elektraglide, Nasenjack, Donkey Kong, Aquanaut, Montezumas Rache, Atlantis, u. Kosmische Arche) auf Kassette zu verkaufen. Preis: 90 DM. Te.l: 06292/802, Andreas Waltenberger, Hecken 27, 6960 Osterburken 4.

VC-20 Verkaufe Software + Module (Anwender + Spielmodule) pro Spielmodul 20–60 DM + pro Anwendermodul 30–40 DM. Software: pro Cassette 3–10 DM. Module: Programmierhilfe, Super-Erweiterung, 16 K RAM Erweiterung (40), verstellbare Erweiterung (3 K /86 K/16 K), Katz u. Maus, Monsteralien, Landung auf den Jupiter, Hau den Lukas, Starpoker, Mission, Impossible, Adventure, A.C. Herrmann Markus, Zeitlhofweg 2, 8411 Wenzenbach.

★ **Billig** ★ **Billig** ★ **Billig** ★
Verk. in gutem Zustand VC-20 + 3 Spielmodule + 80 Originalkassetten + Handbuch + 4 Bücher. VB DM 190,–. Florian Knöfel, Sudetenstr. 4, 8700 Würzburg. Tel.: 0931/24931.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
● **BES FOR C-16** ★ **BES FOR** ●
● Wir bieten die Supersoftware zu Spitzenpreisen!!! ●
Liste anfordern!
Beyert-EDV-Service,
PF 1159, 4030 Ratingen 1
(Auch für C-64 und Schneider) Computertyp angeben.
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

★ **Verkaufe** Orig.-Top-Games auf Tape für den C-64: z. B. Zaga, Slapshot, Hexenküche, Karateka, Thing on a Spring, Decathlon, Soccer, Football, Manager, Bruce Lee, Pitstop 2, Summergames 1 & 2, Wintergames, Hero, Amer. Road Race Ptifall 2, Elite, DT, B. McGuigan's Boxing, Nick Faldo's Open, Revs, On Court Tennis – je 20 DM. Abs.: R. Klatt, Hölderlinstraße 3, 7433 Dettlingen-Erms.

VERKÄUFE

VC 20 Software: Garden Wars (Spielemodul) für 10 DM zu verkaufen. Jürgen Hain, Luckemeystr. 65, 4000 Düsseldorf 12.

Verkaufe ZX-Printer, 32 K Speichererw. f. ZX-81, 64 K ECB Speichererw. Preis VS. Tel.: nach 16 Uhr 06 41 / 5 15 76.

Verkaufe 35 Programme für C16, nur Originale! Preis Verhandlungsbasis. Tel. 02941/ 62475. Top-Angebot!

ANKÄUFE

Gesucht für Schneider CPC 6128 auf Disk. – Spiele jeder Art für Kinder ab 12 Jahre.
Klaus Möller, Weltistr. 33, 8000 München 71, Tel. 79 74 07.

➡➡➡ Commodore 16 ⬅⬅⬅
Suche Spiele, Adventures, Tips und Tricks usw. U. A. die Lösung für das Spiel „Catacomps". Angebote bitte an: Peter Miletits, A-1170 Wien, Palffygasse 16/15.

C-116 Kassettenprogramme gesucht! Angebote von Spiel- und Archiv/Verwaltungsprogrammen mit Preisangaben bitte schriftlich an: L. Eckert, Schild 2, 3300 Braunschweig. (Ggf. mit Spielbeschreibung bzw. Anwenderinfo).

C-64 ★ C-64 ★ C-64 ★ C-64
Suche Kung-Fu und Karate Spiele auf Kassette. Außerdem suche ich Slapshot (Eishokkey) auf Kassette für C-64. Schickt eure Angebote oder Listen an: Kent Heyne, Wiesenstraße 36, 2000 Norderstedt!!!!

★★★★ SUCHE ★★★★
Suche Software (Diskette) für C-64, hauptsächlich professionelles Sprachprogramm in Deutsch mit Anleitung. Evtl. auch Verkaufsquelle. Suche auch Mathematisches-Physikalisches Nutzprogramm. Info's an: O. Hillesheim, Schulstr. 6, 5425 Kaub.

Suche billige Hard- und Software für Commodore 116. Angebote an: M. Tocchella, Im Schadlohn 39, 7630 Lahr I.

Suche Wärmebedarfsberechnungsprogramm für VC-20, bis 16 K. Angebote unter Tel.: 0 68 65 / 89 17.

Atari 800 XL Atari 800 XL
Suche preiswerte Software für meinen Atari 800 XL u. alte Computronic/Homecomputer-ausgaben von 1985 mit Spielen für meinen Atari. Angebote an: Kai Ertz, Hauptstr. 14, 5551 Graach/Mosel.

Suche preiswerte Software für meinen Atari 800 XL!!! Auf Cassetten oder auf Cartridges. Angebote an: Stephan Heim, Brand 137, Ch-9042 Speicher (Schweiz).

Suche Software für den Atari 800 XL, nur auf Cassette. Listen an: Th. Schmitz, Vorgebirgsbl. 41, 5210 Tdf.-Sieglar.

Suche Software jeglicher Art. Biete Software, Verschiedenes. Tel.: 0 93 92 / 87 73.

Ich suche Spiele für C-16 auf Cassette und Kontakte. Altersgruppe 10-14 Jahre. Michael Lieshoff, Rauchstr. 1, 1000 Berlin 20.

Unser Klub Hitchsoft sucht für den C-16 gute Spiele. Wir bezahlen auch angemessene Preise. Vor allem suchen wir Geschicklichkeitsspiele und Schießspiele. Meine Adresse: Roger Hassler, Neustädterstr. 14, 3252 Bad Münder 1 oder an Lars Rechenberg, Auf den Kampe 28, 3252 Bad Münder 1.

★★★★★ VC-20 ★★★★★
Suche Schreibmaschinenprogramm o. E. bis 16K (für Drukker). Suche auch andere Drukkerprogramme. Tausche ca. 300 Programme aus allen Bereichen! GV bis 16K. W. Paczkowski, Jung-Stilling-Str. 28, 4630 Bochum 6. Rückantwort garantiert!

Suche für Atari 800 XL günstigst Floppy, Drucker, Textverarbeitungsprogramm u. a. Software. Benötige auch Infos über Wirkung der verschiedenen Pokes. W.-R. Wabnitz, Abt-Meiler-Str. 17, 8451 Ensdorf, Tel. (0 96 24) 10 92.

Ich suche für den VC-20 eine 3K-Erweiterung. Zusätzliche suche ich das Spiel Thunderstorm und andere Spiele melden an: Ralf Thier, Finkenweg 25, 4430 Steinfurt 2, Tel. 02552/7277 zwischen 18-19 Uhr erreichbar von Mo-Fr.

Suche alle Art Apple-Software! Genügend Tauschmaterial vorhanden z. B. Choplifter, Alien Ambush, County Carnival, Ceiling Zero und jede Menge mehr! Ruft doch an oder schreibt mal! Tel.: 0 64 72/ 14 28. Patrick Bechmann, Tränkebacher-Berg 9, 6292 Langenbach.

Suche Spiele oder andere Programme für Atari 800 XL auf Cassette. Tel.: 0 29 22 / 16 80. Michael Schmüser, Bergweg 8, 4760 Werl.

Suche billig Software für C-16/ 116. Bitte keine Programme auf Diskette. Tel.: 0 57 45 / 6 50. Reiner Wlecke, Niedermehnen 132, 4995 Sternwede I.

An alle, die einen Atari 800 XL besitzen. Ich suche und tausche Spiele (Software). Ruft an unter der Nummer: 0 43 21/ 30 31 58. Torsten Menzel, Friedrich-Wöhler-Str. 5, 2350 Neumünster.

ATARI 800 XL ATARI 800 XL
Suche für Atari 800 XL deutsche Adventures. Schickt Eure Angebote bitte an Eckhard Kreusel, Berggartenstraße 9, 6520 Worms.

Suche für C-16 Programme in der Art von: Peengo, Lode-Runner, Dic-Dug, Schamus, Football-Manager. Egal, ob selbstgeschrieben oder nicht. Außerdem Informationsmaterial von Clubs + DFÜ (mit C-16?). Ich habe auch Progr. selbst geschrieben und gekauft (MC, Basic). Listen etc. an: C. Lamprecht, Pfarrsiedlung Nr. 23, 1000 Berlin 47.

★★★ --- : SUCHE : --- ★★★ Billige oder defekte XL-Computer. Ok: Atari-Laufwerk und Voice-Box – ZX 81 (1K), ohne „Anbauten" – TA-PC Andwender-Programme – Atari-User im Raum Ulm-Günzburg. Angebote und Zuschriften an: Eugen Christoph jr., Günzburger-Str. 21, 8874 Leipheim.

Suche defekten C-64. Angebote mit kurzer Schadensbeschreibung und Preisvorstellung bitte nur schriftlich an: W. Braun, Uhlandstr. 12, 7954 Bad Wurzach.

Suche Programm für Lebensmittelgeschäft Registrierkasse, Auswertung, Lohn u. Grafik, Hauptprogramm, initialisierung, Summierung, Kassenzettel, Inventur usw. Günter Junglas, Sthauerstr. 54, 2000 Hamburg.

ZX-Spectrum auch defekt zu kaufen gesucht. Defekte Platine von 48 K Spectrum. Keine Komplett-Anlage. Tel.: 0 71 21 / 37 07 82. Willibald Seidel, Max Eythstr. 188, 7410 Reutlingen.

Schreibmaschine mit Interface für ZX-81 gesucht. Tel.: 0 71 64 / 58 69. Hans-Peter Voigt, Bruckwiesenstraße 17, 7323 Hattenhofen.

Suche Commodore 64 mit Grundzubehör u. Datasette. Biete: Commodore 16 + 200 DM. Tel.: 05 51 / 6 77 34. Frank Schwager, Landstr. 34, 3400 Göttingen.

Suche Asteroids original für C-16, außerdem Phönix und F.G.H. Hollywood. Angebote bitte an: Jens Vogely, Lichtenhagen 9, 3251 Ottenstein 2. Nur auf Kassette!!! Notfalls auch auf Disk!!!

Suche C-16-Programme. Keine Spiele (ev. Amateurfunkprogramme, Grafik, Großbuchstaben u. ä.). F. Böhring, Lindenhofstr. 20, 2800 Bremen 21.

Suche für C-116 Schachprogramm, Horoskope, Astrologie, Zahlenmagie. Angebote an: Alfred L. Stock, Friedrich-Krauss-Str. 1, 8505 Röthenbach.

Suche defektlosen C-64 mit Datas. und Zubehör. Zahle bis zu 250 DM. Verkaufe VC-20 mit Datas. und viel Software. Verkaufe an Meistbietenden. Bitte wenden an: Timo Busse, Jürgenweg 41, 3380 Goslar 1, Tel.: 0 53 21 / 4 29 30.

Suche jegliche gute Programme für den C-64 (Datasette). Bitte mit Preisangebot. Tel.: 49 63 22. Michael Dieck, Davenstedter Str. 191 a, 3000 Hannover 91.

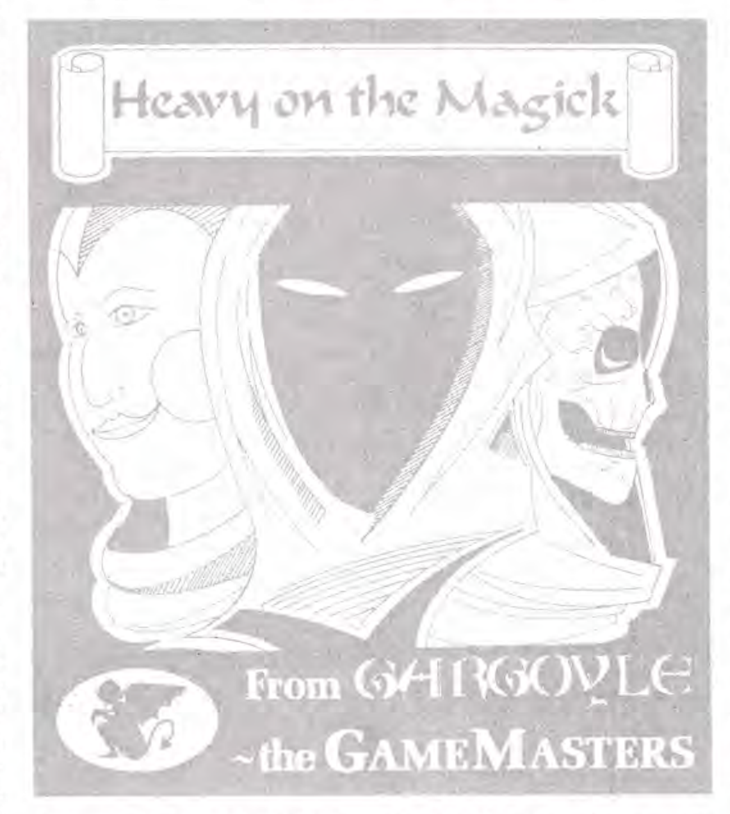
● Suche billige Software ●
●● für Atari 800 XL!!! **●●**
●●● z. B. Flugsimulator. **●●●**
●● nur auf Diskette. **●●**
Jeder Brief wird beantwortet!
●●● An Lutz Kalweit **●●●**
●● Kurpromenade 25 **●●**
●● 7506 Bad Herrenalb **●●**
●●● Tel. 0 70 53 / 40 97 **●●●**
● ab 15 Uhr erreichbar!!! **●**

Kaufe, verkaufe u. tausche Software auf Kassette für Atari 800 XL. Suche gute Spiele und Anwenderprogramme. Besitze Kassette voll mit Spielen. Angebote an: R. Heisig, Friedenstr. 24, 6605 Friedrichsthal. Wenn möglich mit Rückporto.

Suche billige Games auf Kassette für C64, sowie einen intakten Farbmonitor und Diskettenlaufwerk für C64. Schickt eure Angebote und Listen an Willi Strobel, Feldstraße 47, 8037 Olching.

Atari 800 XL-Kassette. Suche Spielprogramme, speziell Sportspiele. Ferner gebrauchte 1050 gesucht. Hans Heinz, Wilhelm-Oswald-Str. 86, 5200 Siegburg.

Suche für CBS-Coleco Cassetten z. B. Hero Pitfall II, Oils Well, Tennis. Tel. 0 81 41 / 79 85. Fritz Hien, 8031 Eichenau.



Suche für Tandon PCA (AT-IBM-Comp.) Programme auch Spiele, evtl. ohne Dokwer, adaptiert gute Spiele? Wer ist an Infoaustausch interssiert? Meldet Euch: Jochen Mitschka. Tel.: 0 22 45 - 48 69.

Suche noch intakte Floppy bis ca. 200 DM vollständige Floppy! Anschriften an Martin Gigas, Dresdener Ring 45, 3180 Wolfsburg 1, Telefon 05361/774385. Suche Data Becker Bücher z. B. C64 Intern oder Tips und Tricks I und II.

Wer gibt günstig Programme und Spiele für PC 64 bzw. 128D ab? Gesucht werden auch Programme für Maschinenbau Und CNC-Maschinen! Bitte melden ab 17.30 Uhr unter Tel.-Nr. 02324-51782. Ferner werden Beschreibungen zu Programmen und Spiele gesucht!

Sinclair-QL-User bitte melden!!! Programm und Info-Austausch. Suche S/W oder Farbmonitor mit RGB-Eing. und Floppy-Controller. Schreibt an: F. Fischer, Düppelstr. 26, 4836 Gütersloh.

Suche Software aller Art für Commodore C16. Angebot richten Sie bitte an: Günter Schleich, Heinr.-Jansen-Str. 25, 5790 Brilon-Hoppecke.



Suche gute Software für Atari 800 XL nur Tape. Ich tausche auch gerne. Suche dringend Turbo-Tape, Listen und Angebote an: Reinhold Schawo, Richthofensterstr. 1, 5590 Chochem 11, Tel. 0 26 71 / 85 53.

Suche Kontakte zu anderen CPC/464 Freaks. Tausch auch verschiedene Programme auf Diskette. Bitte meldet Euch bei folgender Anschrift: Sven Schapat, Ulmenweg 12, 8555 Adelsdorf, Tel.: 0 91 95 / 40 39.

TAUSCH

CPC-464 CPC-464 CPC-464
Tausche CPC-464 Software in ganz Europa. Besitze jede Menge Progr. Aus verschiedenen Bereichen. Also schreibt an: Matthias Gellert, Zollernstr. 9, 7446 Oberboihingen. Ihr könnt mich auch anrufen unter Tel.: 0 70 22 / 6 33 07.
CPC-464 CPC-464 CPC-464

Tausche oder verkaufe Spiele und Programme aller Art. Suche auch Spiele. Wer Interesse hat, wendet sich an Thomas Palmer, Münzenhalde 6/1, 7067 Plüderhausen. Wir haben dort auch einen Club mit einer Clugzeitschrift, die alle 2 Wochen erscheint. Wenn Sie die wollen, wenden Sie sich einfach an die oben genannte Adresse. Sie kostet 90 Pf. + Porto. Thomas Palmer, Münzenhalde 6/1, 7067 Plüderhausen.

★★★ C-16/116 PLUS 4 ★★★
Wir tauschen und verkaufen Software, Info a, b und c gegen Rückporto bei:
Sven Arndt, Braunsberger Weg 10, 2300 Kiel 14 oder Lars Essensohn, Pillauerstr. 1, 2300 Kiel 14.
★★★ C-16/116 PLUS 4 ★★★

Commodore 16 Commodore Habe jede Menge Spiele zum Tauschen. Angebote unter der Tel.-Nr.: 25 05. Vorwahl: 0 77 58. Von der Brd.: 00 43 / 0 77 58 / 25 05. EILT!!! Werner Hatteier, Reichersber 34, A-4981 Reichersberg 34.

Wer möchte mit mir ZX-81 16K-Programme tauschen? Biete: Puckman, Flugsimilator, Frogger und vieles mehr. Insgesamt über 60 Spiele. Also, große Auswahl. Info? Dann schreibt an: Holger Busse, Pöttbeek 31 d, 4172 Straelen-2.

An alle C-64-Fans. Wer tauscht mit mir Spielprogramme (auf Tape)? Wer Interesse hat, meldet sich bei: Dirk Hemberger, Ad.-Stifterstr. 19, 6967 Buchen-Hainstadt. Tel.: (0 62 81) 88 92.

ATARI 800 XL: Wer möchte mit mir Cassetten tauschen? (eventuell auch Listings. Jürgen Ficker, Schützenstr. 5, 2993 Bockhorst.

TAUSCH

Tausche el. Gitarren, Tenorsax. Orgel, Saiten, Violinen u. a. Instr. gegen 64er, 128D, PC10, 1541, 1571, Farbm. Drucker, Tap, nur Ok-Geräte, wer hat Software MZ 800 u. Flop? Tel.: 0 48 02 / 8 07 ab 11 Uhr. Hans Huk, Neuenfähre 11, 2241 Wrohm.

KONTAKTE

Suche Schneider Software-Kontakte. CPC 464-Schneider + Vortex Floppy. Tel.: 02 02 / 43 46 01. Mini Soft bitte melden. Dirk Volkmann, Mainzerstr. 17, 5600 Wuppertal.

Suche Kontakte zu CPC-Fans. Besitze den CPC 664 mit Datasette. Schickt Eure Spielelisten an: Michael Schlitt, Fasanenweg 1, 4459 Uelsen, Tel.: 0 59 42 / 19 43. Verkaufe Originale Darkstar, Strip Poker zu je 15 DM.

ACHTUNG ATARI-Fans!!! Suche Ataris im Raum Velbert und Umgebung, die Software tauschen und verkaufen. Aber auch daß wir uns treffen und Ratschläge austauschen. Ich bin noch zimlicher Anfänger. Bitte schreibt mit Software Liste an: Maik Reinhardt, Kuhlendahler Str. 19, 5630 Velbert 15.

Wer kann mir Tips und Hilfen geben, wie man Spiele selbst macht (C-64). Suche Kontakt zu C-64-Clubs. Tausche Software für C-64. Suche Farbmonitor und Diskettenlaufwerk 1541. Verkaufe C-116, 3 Monate alt + Datasette und 15 Top-Spielen. Bitte melden!!! Udo Freier, Am Bahnhof 2, 3570 Stadtallendorf 1.

C-16 ★ C-16 ★ C-16 ★ Suche Tauschpartner für C-16. Ich habe viele Programme zum Tauschen (gekaufte/selbstgeschriebene). Suche ebenfalls Auflösung für das Spiel 3-D TinerTeck. Ich besitze auch ein Turbo-Taps für den C-16. Meldet Euch bei: Thomas Hückels, Moltkeplatz 7, 4150 Krefeld 1. Tel.: 0 21 51 / 2 98 99

Wer tauscht mit mir tolle Spiele auf Kassetten? Muß in der Schweiz wohnen. Es müssen C-64 Spiele sein, zum Beispiel: Elite, Desert Fox, Superzoxxon. Patrick Werner, Bertschikerstr. 2, 8625 Gossau ZH.

★★★ CPC 464/664 ★★★ Suche CPC 464/664 Benutzer im Großraum Mainz zwecks Erfahrungsaustausch. Zuschriften bitte an Helmut Bauer, Langstr. 36, 6508 Alzey 1. Tel.: 0 67 31 / 16 30.

COMPUTER-Club C-64 KMP TI/99/4A. Wir suchen Mitglieder für unseren Club. Wir haben Software- und Infotausch anzubieten. Clubzeitschrift ca. alle 2 Monate. Schreibt an: Michael Kaub, „CCC-64 KMP TI/ 99/4A", Hans-Thoma-Weg 2, 5970 Plettenberg. P.S. Wenn möglich 80 Pf Rückporto beilegen.

MIXED

★ ★ ★ ★ Achtung ★ ★ ★ ★ ★ Tippen Ihre Listings ab für C128, C64, C16, C116. Pro Seite 2,–. Bitte schicken Sie mit: Datenträger, Listing, Rückporto und alles andere erledigen wir. Angebote an Ralf Braun, Orchideenweg 30, 7050 Waiblingen, Tel. 0 7151/5 22 68 ab 14 Uhr. Di-Fr. Gegen Vorkasse: Umschlag beilegen.

Wie schnell doch ein zunächst sehr Interes. Pgm. langweilig wird!!! Ein OL-Soft Abo (C64/ 128) hilft mit monatl. bis zu 20 neue PRG's!!! (Adventures/Anwendungen/Spiele) schon ab 3 DM pro PGM!!!
OL-Soft, Tel. 02 01 / 73 26 68
z. Hd. Herrn Hollmann
Mommsenstr. 14, 4300 Essen 1

Hallo C-16 Hobby-Programmierer! Nebenverdienst durch veröffentlichung selbstgeschriebener Programme. Fordern Sie unser Autoreninfo „CM16" kostenlos an, bei:
Fa. R. Hübben,
Mühlbachstraße 2
D-5429 Marienfels

500.000(?) Computer-Freunde erreichen Sie mit Ihrer Kleinanzeige im aktuellen Software-Markt

An tronic-Verlag GmbH, Anzeigenabteilung, Postfach, 3440 Eschwege

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ Software ☐ Hardware — Ich suche ☐ Software ☐ Hardware — ☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes (Mixed)

Name, Vorname/Firma ____ PZL/Ort ____ Telefon-Nr. ____

Straße/Nr. ____ Datum, rechtsverb. Unterschrift ____

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 10,– (jede weitere Zeile DM 2,–)

Bis zu 5 Zeilen kosten nur DM 10,–* Jede weitere Zeile DM 2,– (nur gegen Vorkasse)

*** Private Kleinanzeige! Händleranzeigen kosten pro mm DM 4,50 (1 Zeile = 3 mm).**

Kleinanzeigen jetzt noch preiswerter





★ (GE-)NUSSKNACKER

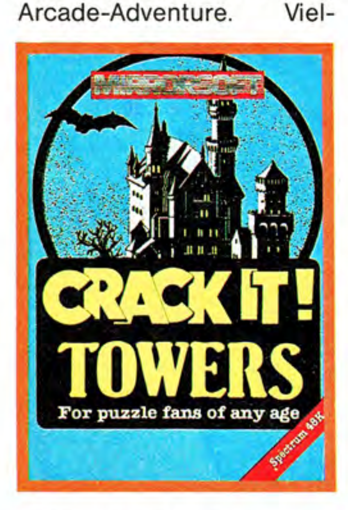
Programm: Crack it! Towers, **System:** Spectrum, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2 2EN

MIRRORSOFT's neues Produkt **CRACK IT! TOWERS** ist ein Denksport-Programm, welches auf dem in England sehr beliebten Rätsel-Magazin Crack It! (zu deutsch etwa: Knack die Nuß!) basiert. Es ist daher keineswegs überraschend, daß das Spiel einige recht schwierige Rätsel enthält, die nur durch konzentrierte Überlegung zu lösen sind.

Die Grundidee des Spiels ist recht gut: Um das Geheimnis von Crack It! Towers zu entwirren, müssen in einer Reihe von Räumen Schlüssel gesucht und eingesammelt werden. Doch keine Sorge – Crack It! Towers ist in keinster Weise ein weiteres Exemplar der Gattung Arcade-Adventure. Vielmehr enthalten die einzelnen Räume Rätsel, die gelöst werden müssen, um hierdurch in den nächsten Raum vordringen zu können. Doch ein finsterer Zeitgenosse sorgt dafür, daß Ihnen Ihre Aufgabe nicht zu leicht gemacht wird: Der Graf von Crack It! schickt seine possierlichen Haustiere aus, die Ihnen prompt die bereits gefundenen Schlüssel wieder abjagen. Also: Vorsicht ist geboten!

Zwar werden durch den Handlungs-Background die einzelnen Rätsel des Spiels in recht hübscher Weise miteinander verknüpft, doch wurde bei der Konzeption des Programms leider zu viel Gewicht auf stures Kopfrechnen und ein paar alte, abgedroschene Witzchen gelegt, die inzwischen längst niemanden mehr vom Hocker reißen können. In diesem Zusammenhang ist auch der auf der Programm-Kassette abgedruckte Hinweis „Für jedes Alter" reichlich irreführend. Solche Statements sind meines Erachtens ohnehin in den meisten Fällen ein Indiz dafür, daß sich der Hersteller der Qualität seines Produkts und der angesprochenen Zielgruppe nicht ganz sicher ist.

Wie auch immer, für jüngere Spieler ist das Programm recht geeignet; allerdings sollte hier eine halbwegs sichere Beherrschung der Computer-Tastatur Voraussetzung sein. *(bez.)*



Grafik	7
Handhabung	5
Technik/Strategie	4
Spielwert	3

★ „Brummi fahren . . ."

Programm: Juggernaut, **Preis:** ca. 26,– DM, **System:** Spectrum, Schneider, Commodore, **Hersteller:** CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11/28 82 86

Wenn Sie schon immer auf die Brummis schimpfen, dann fahren Sie doch mal selber einen. Keinen Führerschein dafür? Macht nichts. Wozu gibt es denn **JUGGERNAUT** von **CRL?**

Ich habe für Sie die Spectrum-Version getestet.

Hier bekommen Sie einen Job als Lkw-Fahrer. Und daß der nicht einfach ist, werden Sie schon nach wenigen Sekunden merken. Ihre Aufgabe ist es, verschiedene Ladungen wie z. B. Kohle, Öl usw. aufzuladen und zur Zentrale zu transportieren.

Wer ein Anfänger ist, der sollte im Hauptmenü die Option für Fahrschüler anwählen. Hier kann man sich erstmal an die Steuerung eines Lkw gewöhnen (besonders das Rückwärtsfahren hat es in sich). Die Größe und das Gewicht des Lkw lassen sich ebenso verändern. So können Sie entweder einen schweren Brummi mit entsprechendem Anhänger oder einen Lieferwagen fahren. Rundherum eine gelungene Simulation! *(S. S.)*

Grafik	7
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	9

★ MSX-BRETTSPIELE

Programm: MSX Board Games 1, **Preis:** ca. 26,– DM, **System:** MSX, **Hersteller:** Orpheus Ltd., The Smithy, Unit 10, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds., SG 19 3 HP, Tel. 0044767/51481/91

BOARD GAMES von **ORPHEUS** für die MSX-Computer ist eine Spielsammlung, bestehend aus Dame, Triversi (Reversi) und Darts. Alle drei Programme sind zum größten Teil in Basic geschrieben. Dazu kommt noch ein (kleiner) Teil Maschinensprache. Das soll aber nicht bedeuten, daß diese Spiele lahm und schlecht sind. Im Gegenteil: Triversi, nichts anderes als das bekannte Reversi, ist sogar sehr spielstark.

Das Spiel Dame braucht man ja wohl nicht mehr zu erklären. Ebenso dürften die Regeln von Triversi und Darts bekannt sein. Wenn nicht, dann kann man den Computer gegen sich selbst spielen lassen.

Weiterhin sind die Spiele auch in der dreisprachigen Anleitung (Englisch/Französisch/Deutsch) gut erklärt. Allerdings läßt die deutsche Übersetzung sehr zu wünschen übrig. Da stehen z. B. Sätze wie . . . dann laufen sie die Kassette oder Tastenbrett statt Tastatur . . . Insgesamt ist dieses Dreierpack gut konzipiert und durchaus zum längeren Spielen geeignet. *(S. S.)*

Grafik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	7

★ „Fragwürdiges" Programm!

Programm: Quiz Quest, **System:** Schneider, **Preis:** 18,– DM, **Hersteller:** Alligata Software, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW

Computer-Versionen von Ratespielen wie etwa Trivial Pursuit sind groß im Kommen. Meist sind sie jedoch schlicht und einfach schlecht. Ein neues Spiel, welches hier vielleicht eine Ausnahme macht, ist QUIZ QUEST von ALLIGATA. Wenn auch das Programm immer noch einige der grundlegenden Schwächen solcher Spiele beinhaltet, so sind doch in einigen Punkten Verbesserungen gelungen.

Die Grundidee ist einfach, aber ausreichend: Quiz Quest besteht aus dem Hauptprogramm und einer Reihe von Files, welche die verschiedenen Wissensgebiete (Musik, TV, Allgemeinwissen, Sport etc.) beherbergen. Die insgesamt 1000 Fragen werden im Multiple-Choice-Verfahren beantwortet, das heißt, man hat unter mehreren Möglichkeiten die richtige auszuwählen.

Unter den rapide zunehmenden Quiz-Programmen ist Quiz Quest noch eines der besten, und doch – ich würde ein Frage- und Antwort-Spiel in der herkömmlichen Machart allemal vorziehen. *(bez.)*

Grafik	7
Handhabung	8
Technik/Strategie	2
Spielwert	4

● Das erste Computer-Adventure: Nun endlich auf dem Markt!

Programm: The very big Cave Adventure, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** St. Bride's and CRL, CRL Group, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, England. Tel: (00441) 5332918.

Versetzen wir uns zurück in die längst vergessenen Zeiten der Computer-Software-Geschichte! Da war ein gewisses Programmierer-Gespann – Crowther & Woods –, die das erste Computer-Adventure auf den Markt bringen wollten. Es hieß **„ADVENTURE"**. Alle Welt erklärte die „Hersteller" des Programmes für „verrückt"; man solle von einer Veröffentlichung Abstand nehmen. Nun, man beugte sich dem „öffentlichen Begehren" und ließ das Programm in der Schublade. Die findigen „Girls" von **ST. BRIDE'S** jedoch griffen das Thema wieder auf und machten ein herrliches „ADVENTURE" daraus. Die bekannte Firma **CRL** sagte spontan zu und wird das neue Spiel – **THE VERY BIG CAVE ADVENTURE** unter die Leute bringen. Ich habe mir die Vorab-Version für den C-64 angesehen und war schier aus dem Häuschen! Das „erste Adventure" besticht nicht nur allein durch seine gute Grafik. Das Besondere an diesem Spiel sind die Story, der Handlungsablauf und die zahlreichen Gags und satirischen An- und Bemerkungen, die ein Adventure im „herkömmlichen Sinne" nur sehr sehr selten aufweisen kann. Zur Story: Irgendwo, tief in einem uralten Wald liegt ein kleines Tal. In jenem Tal befindet sich ein in Fels eingelassenes Gitter. Falls das Gitter geöffnet werden kann, wird der Abenteurer in eine atemberaubende Unterwelt gelangen. Viele Gänge und große Höhlen („Big Caves") führen zu einer sagenhaften Welt voller Schätze, Kostbarkeiten – aber auch rätselhafter Kreaturen. TRIXIE TRINIAN – bekannt aus „The Secrets of the St. Bride's" wird Sie durch das Netzwerk der „Very Big Caves" begleiten.

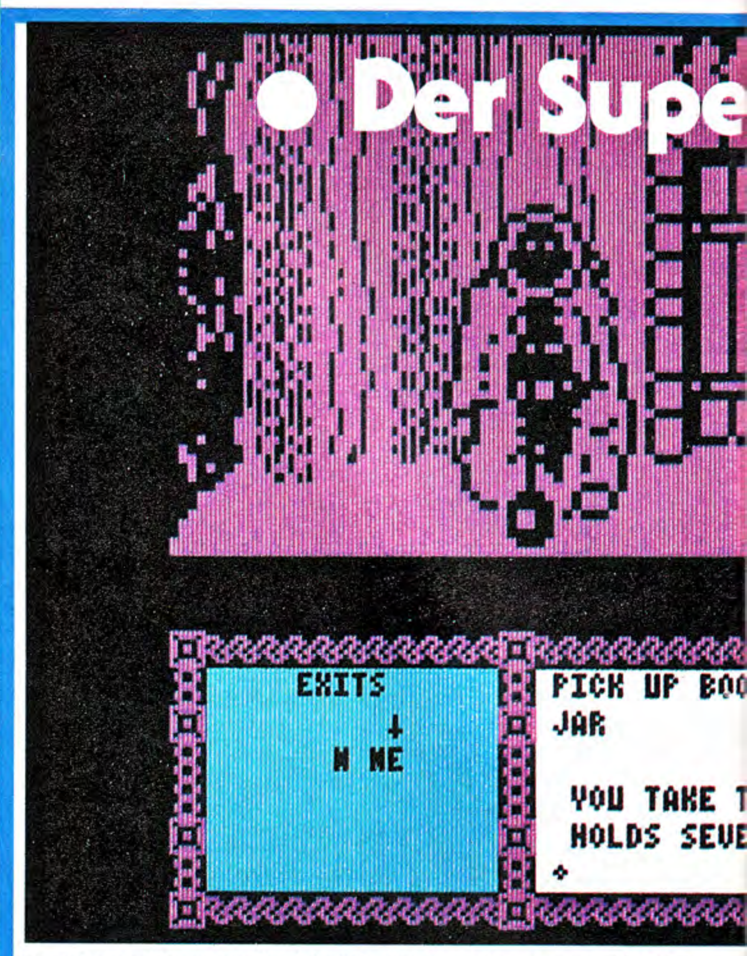
Das Spiel wurde mit „Quill", „Patch" und „The Illustrator" geschrieben. **JEDER ORT ODER RAUM** ist mit Grafik versehen. Die Text-Information ist einfach super; das Vokabular ausgezeichnet (es versteht ganz einfache englische Sätze, wie „Eat the Food" oder „Break the Door down").
Ian Ellery (ein „Mitstreiter" bei CRL) und Lesley Mansford (die „Betreuerin" von der „Crosweller Publicity") meinten zu diesem Adventure: „Dieses Abenteuer-Spiel ist wirklich hervorragend. Die Leute von ‚St. Brid's' haben sich monatelang mit der Entwicklung von THE VERY BIG CAVE ADVENTURE beschäftigt. Der Humor, der hierbei rüberkommt, ist ‚St.-Bride's-like'. Ferner ist dieses Programm, das aus zwei Teilen besteht (nach dem ersten Teil werden Gegenstände und die Position mit in den zweiten übernommen), eine Art von Seltensheitwert. Nicht nur, daß es die legitime ‚Neuveröffentlichung vom Vorbild ist. Vielmehr hat man bei diesem Adventure auch die Möglichkeit, nach Spielunterbrechung – mit SAVE und LOAD – die ganze ‚Geschichte' auf Kassette, Diskette oder direkt in den Computer-Speicher zu befördern."
Alles das interessierte mich beim Test nicht so sehr. Ich wollte einfach wissen, ob das Programm das hält, was es verspricht. Ich muß gestehen, es hat seinen „Test" mit „sehr gut" bestanden. Eines der besten Adventures, die es gibt, keine Frage! Ob es dieses Adventure auch in Deutschland bald geben wird, konnte noch nicht geklärt werden. Wer sich dafür jetzt schon interessiert, dem sei geraten, es bei CRL zu bestellen!

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Vokabular	**10**
Story	**10**
Atmosphäre	**10**



Adventu

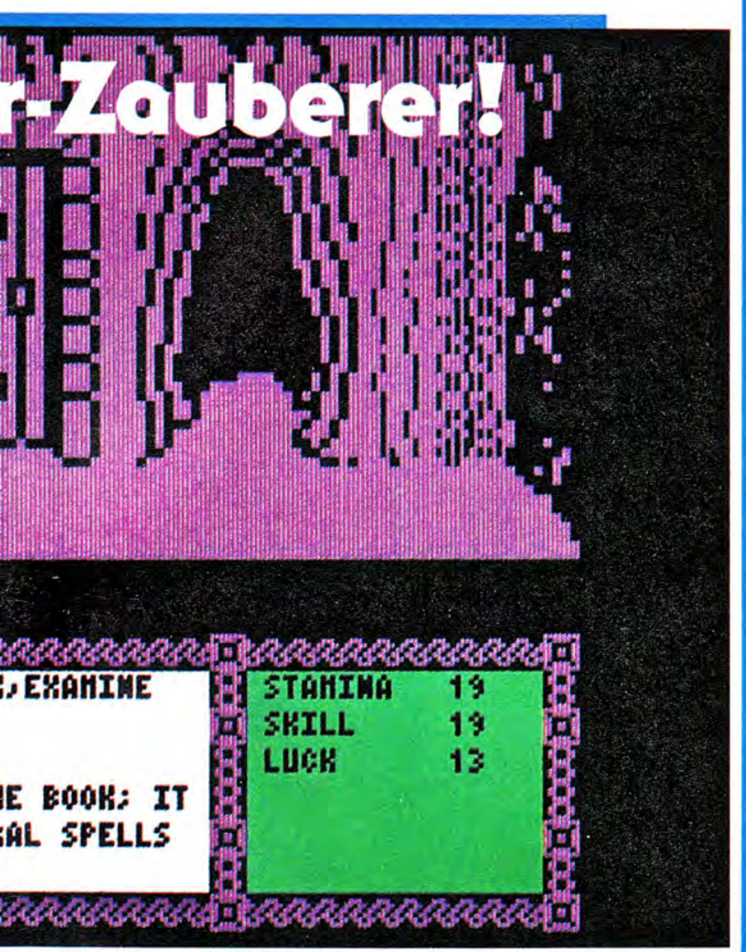


Programm: Heavy on the Magick, **System:** Spectrum 48K/128K, Schneider, C-64, **Preis:** (Kass.) ca. 36 Mark; (Disc. für Schneider und C-64) ca. 50 Mark, **Hersteller:** Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY 2 8QB, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86

Adventure-Action setzt zum Vormarsch an! Immer beliebter scheinen diese Spiele bei den Usern zu werden. Das Adventure-Element ist nicht mehr so starr wie in den Anfängen; der Actionteil macht das Spielen für viele interessanter. **GARGOYLE GAMES** hat mit seinem neuesten Produkt **HEAVY ON THE MAGICK** den Nagel auf den Kopf getroffen. Die Popularität der „mysteriösen Suchspiele" wächst mehr und mehr. Ein schwer umkämpfter Marktanteil, bei dem Gargoyle Games einen Top-Favoriten auf Start und Sieg ins Rennen geschickt hat. Heavy on the Magick ist wohl eines der besten Computer-Spiele, die ich je gesehen habe! Ein Adventure-Action-Programm, das mich sofort in Verzücken setzte. Ein perfektes „Rollenspiel"-Abenteuer!

Worum geht's? Nun, am Anfang steht die Dusseligkeit des Spielers (die Rolle des AXIL), etwas über die Unfähigkeit des Zauberers Therion zu erzählen, ohne zu bemerken, daß dieser dies mithörte. Die Konsequenz: Sie (also AXIL) finden sich in einem recht ungemütlichen Kerker im Schloß „Collodon's Pile" wieder. Die Räume sind voll von garstigen Kreaturen – noch schlimmer aussehend, als Sie es in Ihren furchtbarsten Alpträumen erlebt haben. Der Bildschirm ist sehr übersichtlich aufgebaut: Der Großteil besteht aus wirklich hervorragenden Bildern mit sehr guten Animationen. Der untere Teil des Screens ist der Information und der Eingabe dienlich: Links die Karte; in der Mitte das Input-Feld und rechts die (neuerlich „obligatorische") Statusanzeige (Ausdauer, Erfahrung, List usw.). Der Status verändert sich genau nach dem, was Sie zu Wege gebracht haben: Listiges Vorgehen, Überlebenstaktik und der Einsatz von „Spells" (tödlichen Flüchen, die Sie

re Corner



aussenden können) sind der Garant für ein lustiges, interessantes und intelligent arrangiertes Spiel.
Das ganze Spiel dreht sich also um Kampf auf Leben oder Tod. Die Spells – welche in den verschiedensten Arten und Kräften verwendet werden können – müssen allerdings mit äußerster Vorsicht „an den Mann gebracht werden". Setzt man diese falsch oder zum denkbar schlechtesten Zeitpunkt ein, dann können sie sogar neue, häßliche Kreaturen „produzieren".
Per Knopfdruck erhalten Sie während des Spieles wichtige Instruktionen; gleichsam können Sie damit auch direkt mit jedem x-beliebigen Monster sprechen. Einige der Monster sind recht behilflich; Sie werden so manchen wertvollen Hinweis von ihnen erhalten.
Gleich zu Beginn des Spieles werden Sie auf APEX treffen – einen harmlosen Zeitgenossen –, der sehr, sehr ungeschickt ist. Besonders lustig fand ich die Sequenz, wo APEX immer größer und größer wurde, ich dagegen tatenlos in der Gegend 'rumstand – und dieser mir mit seinen Quadratlatschen auf meine Füße trat: AXIL, also ich, ging gleich drei Meter in die Luft, das Gesicht vor Schmerz verzerrt. Eine der tollsten Ideen und Grafiken dieses Spieles. A propos „Grafik": Gargoyle hat es fertiggebracht, unwahrscheinlich viele animierte Action-Sequenzen im Programm unterzubringen! Insgesamt stehen 250 verschiedene dieser Räume zur Verfügung; desweiteren eine Vielzahl von Personen und Monstern.
HEAVY ON THE MAGICK ist nach meiner Auffassung eines der bestaufgebauten Spiele seit langer, langer Zeit! Der Spieler/die Spielerin wird sich mit Sicherheit „ein paar Tage" mit dem Gargoyle-Hit beschäftigen: Es gibt ja so vieles zu erleben! *Robert Fripp*

Grafik	10	**Vokabular**	10
Story	10	**Atmosphäre**	10

• Der Drachenschädel

Programm: Dragon Skulle, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** US Gold, **Vertrieb:** US Gold Deutschland, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
DRAGON SKULLE ist das neueste Produkt von **ULTIMATE** und gleichzeitig das erste für den „Einjahres-Partner" **US GOLD**. Es ist ein Vertreter der „neuen Adventure-Generation", das Rätsel-Lösungen im Actionstil „praktiziert". Wieder ist die Hauptfigur der furchtlose, auf Abenteuer gehende, adelige Sir Arthur Pendragon. Dieser war bereits der „Star" in verschiedenen Ultimate-Produktionen. Ein alter Bekannter also! Wer ihn kennt, weiß, daß er auch dieses Abenteuer sicher überstehen wird!

Pendragon wird mit dem Joystick gesteuert. Er will einen Drachenschädel (Dragon Skulle) aufspüren und zerstören. Er durchsucht eine Reihe von Höhlen, Gängen, löst einige Rätsel – bis er schließlich zum Ziel seiner Träume vorstößt: dem „Skull of Souls" (Schädel der verlorenen Seelen).

Pendragon ist sehr gut ausgestattet: Über das Icon-Driven-Menue an der Screen-Oberkante kann man verschiedene „Accessoires" wählen, um den Blaublütigen in jeder Situation optimal „auszustatten": Da wäre zunächst sein magischer (hitzebeständiger) Mantel, den er in manchen Höhlen (wo Lava oder Drachenblut auf ihn einströmt) gut gebrauchen kann. Den Zauberspaten kann man nur wählen, wenn das entsprechende Fenster aufblinkt (nur dann wird angezeigt, ob Pendragon nach etwas buddeln kann). Das Icon für die Pause ist ebenfalls sehr wichtig (falls einmal während des Spieles Frau, Mutter oder das Klingeln des Telefons den Spieler aus der Atmosphäre reißt ...). Die wichtigste Option ist meiner Meinung nach das vierte Fenster auf der Skala: der „Feuerball". Mit ihm kann sich Sir Arthur seiner Haut erwehren, insbesondere dann, wenn es um die Vernichtung des „penetranten" Drachens geht. Pendragon muß schon einiges Zielwasser getrunken haben und mehrere Male den Drachen treffen, um ihn wegzupusten. Last but 'n' least – die Springfeder-Schuhe, die unser Held sich anschnallen kann, um schneller vorwärts zu kommen, an höher liegende Gegenstände zu gelangen oder Hindernissen erfolgreich auszuweichen.
Mit der „Space-Taste" lassen sich diese Icons wählen. Ein kleiner Nachteil hierbei: Wenn man sich so richtig im Kampfgeschehen befindet, ist oftmals der „Weg zu lang". um die gewünschten Fenster zu erreichen.

Ganz sicher kann gesagt werden, daß Dragon Skulle ein herrlich anzuschauendes wie spielendes Action-Adventure ist. Ultimate ist mit dieser tollen 3D-Produktion und den Klasse-Grafiken wieder einmal ein Haupttreffer gelungen.
„Es gibt eine Menge zu tun (bei Dragon Skulle); packen wir's an!" So könnte das Motto lauten, wenn Sie das Abenteuer erst einmal in Ihren C-64 eingeladen haben. Am Anfang scheint es zunächst sehr schwierig zu sein, in die Höhle des Löwen – in diesem Fall: Drachen – einzudringen. Ein Tip: Um den Zutritt zu dem mit einem gewaltigen Drachenschädel geschmückten Eingang zu erhalten, müssen Sie zunächst kurz links vorbeilaufen und einen am Boden befindlichen Stern berühren. Nun ist das Tor zum großen Abenteuer offen. Viel Spaß bei einem Spiel, das keinen C-64-Freund enttäuschen wird. Bravo, Ultimate! *Manfred Kleimann*

Grafik	10	**Vokabular**	–
Story	9	**Atmosphäre**	10



„Nicht Fleisch – nicht Fisch": Super Game von NU WAVE!

Programm: id, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** NU WAVE, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, England

Bereits in unserer letzten Ausgabe von ASM hatten wir über eine alternative, neue Software-Firma berichtet. **NU WAVE** heißt dieses Label, das sich bewußt auf „außergewöhnliche Spiele" beschränken möchte. Der erste Titel unter dem brandneuen „Filius" con **CRL** ist **id**. Dieses Spiel ist zunächst für den Spectrum geschrieben, soll aber nach Aussagen der Firmenleitung auch bald für C-64 und Schneider zu haben sein.



Es ist etwas schwierig, **„id"** in eine der zahlreichen „Software-Schubladen" einzuordnen. Es ist sicherlich kein Action-Spiel; liegt aber im Bereich „Strategie-/Denk-/Adventure-spiel". Schon vorab sei gesagt, daß „id" eines der besten – wirklich neuartigsten – Spiele ist, welche ich bisher je gesehen habe!

Worum geht es bei „id"? Diese Frage ist recht einfach zu beantworten, während die „Ausführung" Ihrerseits bestimmt genauso viel Probleme aufgeben wird wie bei mir.

Zur Story: „id" ist eine mächtige elektronische Persönlichkeit, die einst einen gewaltigen Anteil an der Geschichte der Menschheit hatte. Nun ist er in Ihrem Spectrum. Er kann sich nur noch bruchstückhaft an seine eigene Geschichte erinnern. Die Informationen und Lösungen sind ebenfalls in Ihrem Rechner. Sie haben nun die (nicht leichte) Aufgabe, „id" wieder zum Leben zu erwekken. Zunächst müssen Sie sein Vertrauen gewinnen, indem Sie sich als „echter Mensch" darstellen und versuchen, ihn die Grundlagen des Lebens wieder in Erinnerung zu rufen.

Wenn Sie sein Vertrauen gewonnen haben, werden Sie auch vieles über die schrecklichen Ereignisse erfahren, die „id" erlebt hat. Lassen Sie sich auf keinen Fall von „id's" Unschuldigkeit einwickeln. Er wird, wenn sie ihn vollkommen wieder hergerichtet haben, versuchen, Besitz von Ihrer Psyche zu ergreifen!

Das Spiel besitzt keine Grafik. Die Textinformation steht hierbei ganz im Vordergrund. Sie können – und müssen – mit „id" sprechen. Er wird Sie auch einiges fragen, wie z. B.: „Wer ist der älteste Mann, den Sie kennen?" Ich antwortete – weil ich davon ausging, daß „id" sich in der Menschheitsgeschichte auskennt – kurz mit: „Homer". Er konnte sich natürlich „erinnern" und gab mir dies zu verstehen. Dann wurde er neugierig: „Welche Farbe haben Ihre Augen?" wollte er wissen. „Blau", sagte ich wahrheitsgemäß. „Ich konnte die Farbe Blau noch nie ausstehen", sagte er schroff. Doch: Für meine „Ehrlichkeit" belohnte er mich mit weiteren Vertrauenspunkten. Damit wir uns besser unterhalten könnten, sollte ich ihm auch meinen Namen nennen.



Der sagte ihm natürlich nichts (hätte mich auch gewundert!). Ich versuchte, ihm dann durch die Farben Blau und Grün einige Beispiele zu geben: „Blau ist der Himmel und das Meer. Grün sind Büsche und Bäume." Er reagierte sofort darauf, konnte sich wieder erinnern und bedankte sich mit weiteren Punkten. Nur, wenn ich ihn rein persönliche Dinge fragte, reagierte „id" sehr empfindlich: „Brauchen Sie Hilfe"; „Ich vertraue Ihnen"; „Ich mag Sie" oder „Ich kann Ihre Lage verstehen" waren Phrasen, auf die „id" meist mit „Das haben mir viele Menschen schon einmal gesagt" etwas skeptisch antwortete.

Auf Fragen nach Personen aus der Geschichte reagierte er mit „Ich kann mich nicht mehr erinnern. Präzisieren Sie Ihre Frage, oder geben Sie mir einige nähere Hinweise". Dennoch kennt er Helmut Kohl oder Ronald Reagen. Zu beiden äußerte er sich recht kontrovers. Wichtig ist es also, eine Vertrauensbasis zu „id" zu schaffen. Auf menschliche Einfühlsamkeit ohne direkte Penetranz reagiert „id" mit Sympathie. Nur dann, wenn Sie „lernen", ihn behutsam wieder aufzubauen, erfahren Sie die merkwürdigsten und interessantesten Geschichten aus dem Werdegang der Menschheit.

Die Autoren **Mel Croucher** und **Colin Jones** haben zweifelsohne mit „id" ein Programm geschrieben, das sein Geld wert ist! Auf eine Grafik wurde verzichtet (Wie sollte man ein unbekanntes Wesen auch darstellen?). Dafür ist der Speicherplatz frei für eine fast optimale Textinformation und ein gewaltiges Vokabular, das sich nicht, wie bei Adventures üblich, nur auf Wörter sondern auch auf Fachwissen aufbaut. „id" ist aus meiner Sicht ein hochinteressantes Programm, das sich zu spielen lohnt. Ich war bereits nach wenigen Minuten gefesselt. Neugierde wurde geweckt, sowohl bei mir wie bei „id". Ein Vertrauensverhältnis bildete sich – „fast wie im wirklichen Leben". Die „atmosphärische Spannung", mit einem Computer-Produkt zu reden, war wirklich gut. Ich glaube kaum, daß ich mich mit dem Computer „je so gut unterhalten habe"! Bleibt zu hoffen, daß sich „id" auch bei uns durchsetzen wird. Bislang wird dieses Spiel nur in England angeboten (Service Card nutzen!) und ist für den C-64 und Schneider noch nicht erhältlich. Dies dürfte der einzige „Makel" an einem Spiel sein, das das Interesse in der Öffentlichkeit verdient!

Manfred Kleimann

Grafik (nicht nötig)	
Vokabular	10
Story	10
Atmosphäre	10

Sturm auf Fort Snake

Programm: Wild West, **System:** Commodore 64, **Preis:** (Kass.) ca. 40 Mark; (Disk.) ca. 55 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, Königstraße 4, 4830 Gütersloh

Adventures mit dem Thema „Wilder Westen" sind recht rar. Das dachte sich vermutlich auch **ARIOLASOFT** und bereitete dieser „Marktlücke" mit **WILD WEST** ein Ende. Die 64er-Freunde werden sich sicher auch über den Sound freuen, der das Adventure „begleitet".

Worum geht's? Die Bande der Geächteten, um ihren Anführer „Big Nose Bill", hat das Fort Snake erobert. Doch bis zur Rückeroberung haben Sie noch einen weiten Weg vor sich! Sie müssen sich erst durch verschiedene, typische Wild-West-Szenen durchkämpfen, um das Fort den Banditen abzujagen.

Verschiedene Dinge gilt es mitzunehmen, während einem so



mancher Indianer, Cowboy oder Siedler von Zeit zu Zeit über den Weg läuft. Die Action-Sequenzen bestehen in einem klassischen „Shoot Out" mit dem Sheriff, in einer rasanten Fahrt mit der Postkutsche sowie in Wettbewerben im Lasso-Werfen oder Rodeo-Reiten.

Wild West hat eine excellente Grafik, keine Frage! Die Eingabemöglichkeiten sind jedoch nur als „mäßig" zu beschreiben. (Kleinere Hilfen werden dem Spieler in der unteren Hälfte des Bildschirms gege-

„Vom Salzfaß zur Weltmacht"

Hanse

RALF GLAU
BERND WESTPHAL
© 1986
ARIOLASOFT

Programm: Hanse, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** (Kass.) ca. 39 Mark; (Disc.) ca. 59 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, Königstraße 4, 4830 Gütersloh

Stellen Sie sich vor, Sie sind 18 Jahre alt, Lübeck-Hanseate, Bürger (weil Kaufmann) und leben im 14. Jahrhundert. Dies sind zunächst einmal die „Grundvoraussetzungen", die Sie für **ARIOLASOFTS** Strategie-Abenteuer-Spiel **HANSE** mitbringen müssen.

Ich habe mich zu diesem Zweck in das späte Mittelalter „zurückversetzt" und die (damals noch nicht bekannte) Commodore-Version dieses rein deutschen Programmes getestet.

Sie müssen bei Hanse versuchen, aus Ihrer „Grundausrüstung" das Beste zu machen, Handel zu treiben, Schiffe bauen zu lassen und die Karriere als Bürgermeister von Lübeck zu krönen. So will es die Historie und Ariolasoft!

Sie fangen also als „Bürger Karl-Heinz" (oder ein x-beliebiger anderer Name) mit etwas Bargeld „auf der Kralle", einem Warenspeicher, einem Kontor, einer bescheidenen Menge Salz und einem Schiff an, um dann nach den Vorbildern „Fugger", „Onedin" oder „Ewing" durch wirtschaftliche Macht zu einer gesellschaftlichen Größe aufzusteigen.

Salz war zu jenen Zeiten ein bedeutsames Handelsgut, das mit Fellen, Kanonen, Getreide u. a. gut zu tauschen war. Und: Dies genau ist Ihre Aufgabe bei diesem Strategie-Adventure in deutscher Sprache. Sie müssen den „Weltmarkt" beobachten, Ihre Kapazitäten erweitern, mit andeen Städten Handel treiben, verkaufen oder einkaufen, ganu wie es die Marktlage vorschreibt.

Das Spiel wird menuegesteuert. Die einzelnen Überbegriffe können durch die Cursortasten des C-64 ausgewählt werden; mit „RETURN" steigen Sie dann ein. Die Grafiken von Hanse sind meist relativ klein, genügen aber, um die nötige Textinformation zu nutzen. Meist handelt es sich um eine Mini-Landkarte der Handels- und Partner-Städte, welche durch Buchstaben gekennzeichnet sind. Man benötigt schon einige Zeit, um aus seinen Beobachtungen auf die jeweiligen Städte zu schließen.



Die Taktik des Spiels besteht darin, sich so viel wie möglich Schiffe zu besorgen (denn diese bringen Ihre Handelsgüter ja optimal ein). Während des Spielverlaufs ermöglicht Ihnen das Menue, sich über den Status Quo, über Warenbestände, Verderblichkeit, Schiffs- und Solvenz-Zustand oder neue Handelswege zu informieren. Handeln Sie also, was das Zeug hält! Und: Denken Sie immer an Ihre gesellschaftliche Stellung: Sie wollen (und müssen) ja Bürgermeister werden. Dazu bedarf es – im wahrsten Sinne der Bedeutung – eines Vorgefechtes. Wer Ort und Gegner richtig bestimmt hat, setzt nun zum Kampf auf See an. Danach entbrennt der heiße Kampf um die Anwartschaft auf den Posten „in der Stadtverwaltung" ...

Hanse von Ariolasoft wird mit Sicherheit viele Freunde gewinnen. Das Programm ist intelligent durchdacht und gut gemacht. Besonders gut ist die Idee mit der Spielmöglichkeit für insgesamt acht Personen. Das macht dieses Spiel noch reizvoller und interessanter.

rob

Grafik	6
Vokabular	–
Story	10
Atmosphäre	8

Vom Hacken und Knacken

Programm: Proteus, **System:** Spectrum, **Preis:** 40,– DM, **Hersteller:** Ultrasoft, Kamperweg 167, 4000 Düsseldorf 12

Proteus ist ein völlig in Deutsch geschriebenes Hacker-Adventure. Grafik gibt es keine, das Spiel kommt jedoch auch gut ohne Grafik aus. Das Vokabular ist rech groß, und die Texteingaben werden sehr schnell verarbeitet.

Aufgabe des Spielers ist es, in den Großrechner PROTEUS einzudringen und das Programm NUCLON 80 zu vernichten.

Das Spiel ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Teil muß der Spieler auf altbewährte Adventure-Art in der Stadt die zum Hacken notwendigen Teile besorgen und in den Keller des Wohnhauses bringen. Benötigt wird ein Spectrum samt DFÜ-Ausrüstung. Dazu einen Tip: Alle Geräte bekommt man in der Stadt, die nur mit der U-Bahn erreichbar ist. Die Fahrkarte für die U-Bahn bekommt man, wenn man mit dem Brecheisen den Fahrkartenautomaten im Park knackt. Schwarzfahren ist verboten, und wer erwischt wird, muß damit rechnen, daß ihn die Polizei als den größten Hacker aller Zeiten enttarnt und für die nächsten Jahre einbuchtet.

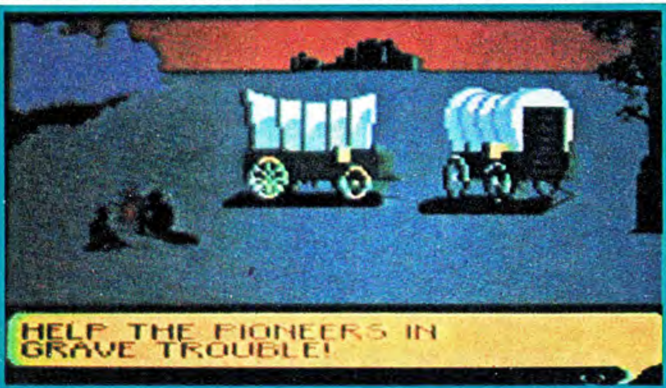
Hat man nun alle Gräte beisammen, geht der zweite Teil los. 4 verschiedene Datensysteme, unter anderem auch DATEX-P der Bundespost müssen durchleuchtet werden. Überall warten Tips darauf, entdeckt zu werden. Schnell kommt das Gefühl auf, man hat es mit echten Datennetzen zu tun, da alles sehr authentisch gemacht ist. Hat man die 5 wichtigsten Passwörter gefunden, ist es auch nicht mehr sehr schwer, in PROTEUS einzudringen und NUCLON 80 zu löschen.

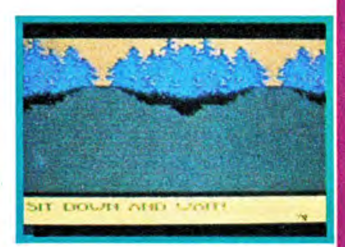
Insgesamt ein recht gutes Spiel das den Spieler während der ganzen Spielzeit mit spöttischen und lustigen Kommentaren begleitet. *Peter Braun*

Grafik	–
Story	8
Vokabular	6
Atmosphäre	6

ben: „Examine skull"; „It is boring here"; „Let's go" oder „Take the rest"). Bei jedem Bild (oder „Raum") gibt es lediglich drei Auswahlmöglichkeiten, die durch die grafische Darstellung von Cartoon-Figuren mit Sprechblasen über den Köpfen repräsentiert werden. Klar, daß dadurch die Qualität der Rätsel eines „üblichen" Adventures nicht erreicht werden konnte.

Auf der anderen Seite sind natürlich die hervorragenden, „unüblichen" Grafiken zu erwähnen: Wer im Anfangsstadium von der Schlange gebissen wurde, erlebt einen „herrlichen Tod": Die Schlange wird immer größer und größer, bis sie zuschlägt. Eine Technik, wie sie oft in modernen Filmen realisiert wird. Ich habe mir Wild West in der C-64-Disketten-Version angeschaut. Die einzelnen Bild- und Action-Folgen





sind relativ kurz; die Bilder werden sehr langsam nachgeladen: Dies stört die Gesamt-Atmosphäre des Adventures doch stark. Die guten Grafiken und der recht einfache Eingabe-Text (Joystick-Steuerung mit Feuerknopf!) läßt meiner Meinung nach auf ein Spiel schließen, welches primär für Kinder und Teenager konzipiert wurde. Der „erfahrene" Adventure-Freak wird etwas enttäuscht sein! *Robert Fripp*

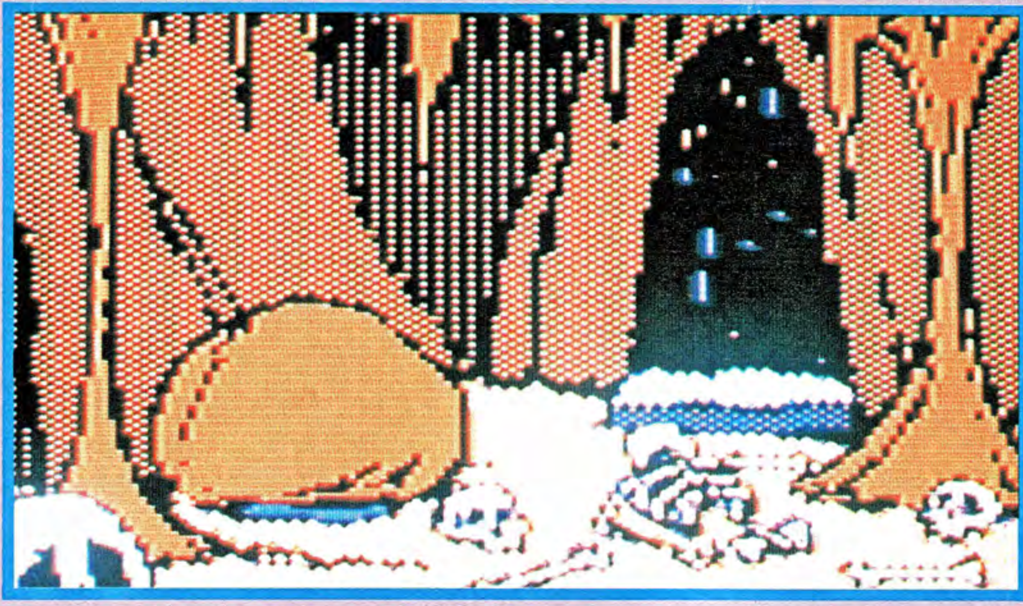
Grafik	10
Vokabular	3
Story	8
Atmosphäre	4

Durch die Hölle gehen ...

Programm: Lucifer's Realm, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 65,-- DM (Disc.), **Hersteller:** American Eagle, All American Software, USA. **In Deutschland ist das Spiel (noch) verboten.**

American Eagle meldet ein brandneues Adventure: **„Lucifer's Realm"**. Wer sich an den letzten Hit „Masquarade" erinnert, weiß, was in Sachen Grafik auf einen zukommen wird. Das Spiel selbst ist aber bei uns vorerst verboten, genauso wie die aggresive Werbung. Anlaß genug für mich, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Die Handlung des Adventures sei in groben Zügen so erklärt: Lucifer, der Boss der Hölle, steht im Machtkampf mit Adolf Hitler. Der Spieler (einer jener Leute, die ein allzu lasterhaftes Leben geführt haben und somit in die Hölle kamen) hat die Aufgabe, Lucifer einen magischen Gegenstand zu überbringen, um somit die alleinige Kontrolle über die Hölle zu gewinnen und Adolf Hitler in die Knie zu zwingen. Dann, so verspricht Lucifer, wird er Dich von den Qualen der Hölle erlösen!





Nicht gerade eine der leichtesten Aufgaben für den Spieler; aber auch dies ist zu meistern. Alles beginnt damit, daß man in einem Krankenhausbett erwacht, an den Tropf angeschlossen. Nach ein paar verzweifelten Versuchen aufzustehen, kommen schließlich ein Doktor und eine Krankenschwester, die eine Visite machen. Dabei erfährt man schließlich auch, daß man keine Überlebenschance mehr hat. Es geht zu Ende!

„Gesagt, getan", man stirbt ...! Ein bärtiger, ehrwürdiger alter Herr erwartet Sie schon auf einer Wolke sitzend. Dieser liest Ihnen aus Ihrem Lebensbuch die Sünden vor. Spätestens jetzt erfährt man, was man für ein lasterhaftes Leben geführt hat.

Ab in die Hölle ...!

Hier hat man dann die „Auswahl", wem man sich anschließen möchte. Entweder: Adolf Hitler (dann geht man nach links) oder Lord Satan Lucifer (dann öffnet man die Türe zur Rechten). Beide Wege sind gleich schwierig und sind voneinander abhängig. Die nächste große Hürde sind die Wachposten auf beiden Wegen. Ein „gewisser Herr Eichmann" (Foto) versperrt Ihnen den Weg oder versetzt Sie zum Anfang des Adventures, wenn man ihm nicht erzählt, was Sie vom „Führer" wollen. Ebenso – auf der anderen Seite – erscheint ein zwielichtiger „Gentleman" (Foto), der hartnäckig die Tür zu Lord Satan bewacht.

Ein durchaus spannendes Adventure, das grafisch genauso faszinierend wie „Masquerade" gestaltet ist. Über das Verbot des Spieles kann man natürlich geteilter Meinung sein. Aber zumindest muß man nicht „wahllos" Menschen niedermetzeln, wie in „Freitag der 13.". Hier noch ein paar Tips für Leute, die etwas schneller zum Ziel kommen möchten: Auf die Frage von Eichmann, wen man sehen will, gibt man: „Adolf Hitler" ein. Wenn er dann fragt „Warum?", gibt man ein: „Join His Army" (seiner Armee beitreten). Dann verschwindet er und



gibt den Weg frei. An der „Roten Klippe" muß man an einem Seil herunterklettern, das an einem Nagel festgebunden wird. Dieser „Nagel" steckt, schwer erkennbar im Boden. Um aber erst einmal ein Seil zu bekommen, muß man beim ersten Treffen mit dem „Gentleman" das Wort „Kill" eingeben. Nun versucht er, Sie mit dem Seil einzufangen, was ihm allerdings mißlingt! Folge: er verliert sein Seil. Nun kann man es seelenruhig vom Boden aufheben.

(p.s.)

Grafik	10
Vokabular	9
Story	9
Atmosphäre	9

Piccadilly and elsewhere!

Programm: London Adventure, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 16 Mark, **Hersteller:** Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts CM21 9JX, England

LONDON ADVENTURE führt Sie in das Herz der britischen Metropole. Bei diesem Adventure von **FRIDAYSOFT** wurde eine Idee aufgegriffen, die schon längst hätte bedacht werden sollen: Bei diesem Abenteuerspiel werden ständig anwesende Elfen mit Horden von Touristen sowie furchterregende Drachen mit stinkenden roten Doppeldeckerbussen „ausgetauscht". Eine nette Idee! Das Abenteuer startet in der Greenwich Observatory. Der lange, weite Weg durch die Metropolis führt Sie an manch touristenbekannten Orten vorbei. Der Nachteil an diesem Adventure ist ganz offensichtlich der Mangel an Informationen. Man muß sich also schon sehr gut in London auskennen, um den richtigen Weg durch die Millionenstadt zu finden. Dabei erinnern die Beschreibungen nicht gerade an typische Londoner Plätze, Straßen, Parks oder Sehenswürdigkeiten. Man kommt sich eher so vor, als ob man Wanne-Eickel oder Fulda geschildert bekommt.

Die Grafiken sind eigentlich sehr gut gelungen, während das Vokabular nur recht wenig Worte in sich birgt. Eigentlich ist dies bei einem solch guten Thema eine kleine Enttäuschung: Ein Vokabular, das genauso „schweigsam" ist wie der „Durchschnitts-Londoner"! die Atmosphäre ist gut, und, wer echter „London-Kenner" ist, dem wird dieses Adventure sicherlich gefallen. Wer sich aber nicht so gut auskennt, ...

mk

Grafik	8
Vokabular	5
Story	7
Atmosphäre	8

Ein „Zauberer" für C-16 & Atari

Programm: The Sorcerer of Claymorgue Castle, **Systeme:** verschiedene; neu für C-16 & Atari, **Preise:** C-16 (ca. 28,– DM, Atari (ca. 36,– DM), **Hersteller:** Adventure Soft (UK) Ltd, P. O. Box 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL, England **Vertrieb:** Rushware

THE SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE von **ADVENTURE SOFT** (früher Adventure International) ist schon seit einiger Zeit fast allen Computerfreunden „positiv" aufgefallen. Nun sind auch die C-16- und Atari-User „an der Reihe".

Die Atari-Version dieses Adventures besitzt die „üblich" sehr guten Grafiken, während der „kleine C-16" ohne Grafik auskommen muß. Doch dies alles tut dem wirklich hervorragenden Spielgenuß keinen Abbruch.



Letzte Meldung

Leider kam erst recht spät nach Redaktionsschluß für diese ASM-Ausgabe die Meldung, daß **HEWSON CONSULTANTS** ein neues Action-Adventure auf den Markt bringen wird. Es heißt **QUAZATRON** und ist ein Nachfolger des schon legendären **PARADROID**. Wir haben noch schnell einmal in das Spectrum-Programm geschaut und waren so voll des Lobes, daß wir uns entschlossen haben, diese als brandaktuelle Neuigkeit an Sie, liebe ASM-Leser, weiterzugeben! Commodore 64- und Schneider-Fassungen sollen für **QUAZATRON** bald folgen. Bei **QUAZATRON** handelt es sich um ein „Rampe-rauf-Rampe-runter-Spiel", welches eine wirklich phantastische 3D-Grafik besitzt (sogar die feindlichen Roboter können sich um die eigene Achse drehen!). Es ist enorm schnell und verfügt über einen tollen 2-Kanal-Synthesizer-Sound, der auf dem Spectrum nur sehr sehr selten „zu hören" ist. Wir meinen, daß **QUAZATRON** besser als die COMMODORE-Fassung von PARADROID ist. Das Haus **HEWSON CONSULTANTS** hat mit diesem Produkt einen gewaltigen Schritt nach vorn getan, was insbesondere die Spectrum-Software angeht! Wir werden das Programm in unserer nächsten Ausgabe etwas ausführlicher vorstellen. *o.s.*

Zum Spiel: Sie befinden sich im tiefsten Mittelalter. Sie, der Zaubermeister SOLON, haben die „13 Sterne der Macht" verloren. Gegenspieler VILEROTH hat die Sterne innerhalb der Festung CLAYMORGUE CASTLE deponiert. Sie wissen nun davon und machen sich daran, in die Castle einzudringen. Ein Tip gleich zu Beginn: Geben Sie zunächst einmal „Jump into moat" ein; jetzt befinden Sie sich im Burggraben . . . Alles weitere müssen Sie dann schon selbst lösen! Das Adventure zeichnet sich neben der herrlichen Grafik (nur Atari!) vor allem durch die zahlreiche Textinformation sowie durch das reichhaltige Vokabular aus. The Sorcerer of Claymorgue Castle sollte in keiner C-16- o. Atari-Sammlung fehlen! *hine*

Grafik (At)	9
Vokabular	10
Story	9
Atmosphäre	10

King Erik's Niedergang

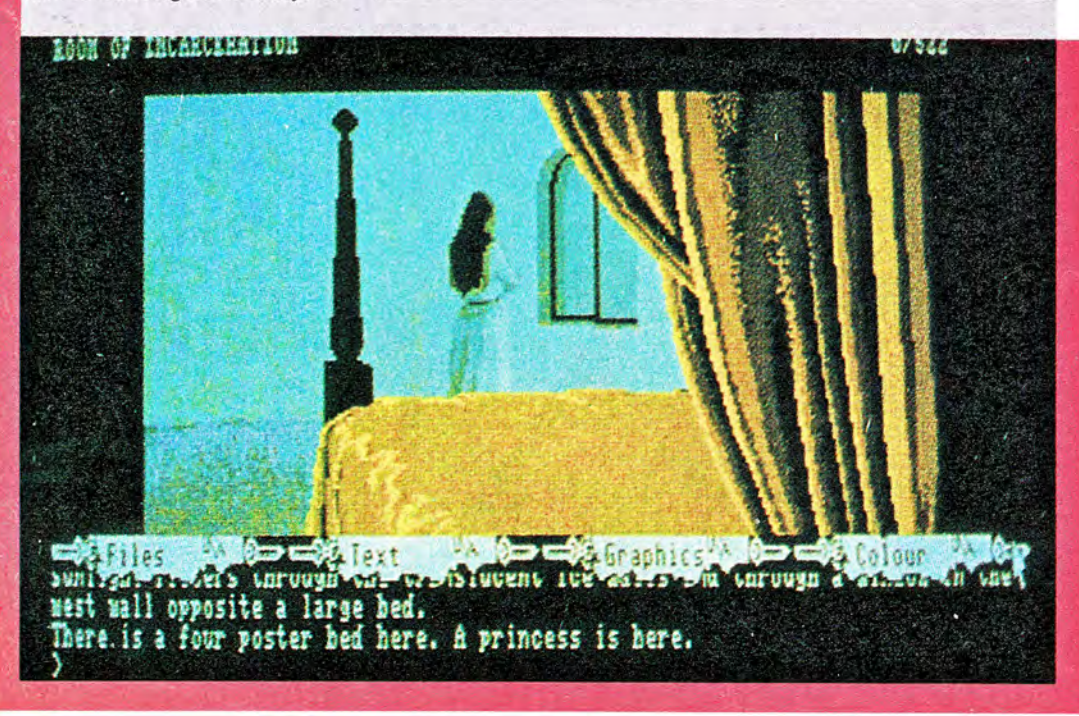
Programm: The Pawn, **System:** Atari ST, Amiga, QL, Macintosh, Apple 2, C-64, Schneider, Atari 8, BBC, **Preise:** zwischen 59 und 89 Mark (nur Diskette), **Hersteller:** Rainbird, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Grafik-Adventures verkaufen sich besser als reine Text-Adventures. Die grafische Darstellung eines spannenden Spielverlaufs ist wegen des „Plastischen" eben gefragt. Doch: Man vergißt oft, daß durch aufwendige Grafiken oftmals kein Speicherplatz mehr für eine optimale (textliche) Story, für ein „anständiges" Vokabular oder Eingabemöglichkeiten frei ist. Bei den 16bittern ist dieses alte (leidige?) Thema nun vom Tisch: Es werden heute Adventures produziert, die die feinste Graphik und bisweilen optimale Textinformation und sehr gutes Vokabular auf den Bildschirm zaubern. Ein wirklich gutes Beispiel ist **RAINBIRD's** Grafik-Adventure **THE PAWN** (Das Pfand).

Ich hatte gerade die Atari ST-Diskette eingeladen, als ich meinen Augen nicht trauen wollte: Das Ladebild von THE PAWN sah aus wie ein Foto! Ich informierte mich. Es werden bei diesem Programm für diese Grafik über 500 Farben (Atari ST) verwendet. Allein das Titelbild nimmt schon ca. 80 % der Prozessor-Kapazität ein. Durch geschickte Ausnutzung von Interrupt-Techniken ist diese Farbenvielfalt auf dem ST möglich. Übrigens: Dieses „Titelfoto" ist eine naturgetreue Kopie des Umschlagbildes!
Die anderen Grafiken des Spiels selbst sind ebenfalls von allererster Güte. Das Adventure hat insgesamt 100 Räume, von denen 35 in kristallklarster Grafik bebildert wurden.
Zur Story: König Erik von Kerovnia hat seine Macht verloren. Er verweigert Roobikyoub Zwergen die Bürgschaft, die in den Verdacht gerieten, etwas mit dem Meuchelmord an Königin Jendah zu tun zu haben. Jetzt nimmt die wirtschaftliche Macht des Landes stark ab; denn wer braucht jetzt noch den so hervorragenden Malt-Whisky, den die Zwerge produzierten? Nach Eriks Machtverlust versucht man, die Zwerge wieder „ins Geschäft zu bringen": Als Bierbrauer sollen sie sich verdingen. Die Romni-Zwerge dagegen produzieren reinstes Tafelwasser – mindestens so gut wie „Perrier"!
Und nun geht's los! Sie starten Ihr Adventure. Ihre eigentliche Mission – und, wie man diese vollenden soll – bringt einem am Anfang schon in arge Schwierigkeiten. Also los durch die Berge! Auf dem Weg dorthin begegnet man einem Guru, dem Zauberer Kronos und anderen Figuren, die nur so vor Humor sprühen. Besonders gut ist THE PAWN im Modus, wenn Sie mit den Personen, die Sie treffen, sprechen sollen: Ich konnte die kompliziertesten Sätze eingeben und erhielt immer eine zufriedenstellende Antwort. Sehr schön auch die Vielfalt der Antworten in den verschiedensten Sequenzen des Adventures: Als ich einmal nicht weiter wußte, gab ich „nur so" einfach mal EXAMINE POCKET ein (Ich wollte gern wissen, ob der Computer überhaupt auf eine so blöde und „persönliche" Frage antwortet). Zu meinem Erstaunen meldete er mir: „Sie haben ein großes Loch in ihrer Hosentasche" . . .
Abschließend muß einfach gesagt werden, daß THE PAWN supergut ist. Dieses Spiel mit anderen („herkömmlichen") Adventures auf kleineren Rechnern zu vergleichen, wäre eine große Ungerechtigkeit: Es gibt von nun an „zwei Arten" von Adventures: Sehr gute für die 16bitter und ebenfalls sehr gute für die kleineren Rechner. Beide „Arten" leben nebeneinander!

Manfred Kleimann

Grafik	10	**Vokabular**	10
Story	9	**Atmosphäre**	10



Super-Krimi für Commodore-Freunde: Perry Mason und der „Mandarinen-Mord"

Programm: The Case of the Mandarin Murder, **System:** C-64, **Preis:** 79 DM (Disk.), **Hersteller:** Telarium, **Vertrieb:** Profisoft GmbH, Sutthauser Straße 50-52, 4500 Osnabrück

Haben Sie schon einmal etwas von INTERACTIVE FICTION gehört? Jenem Adventure-Typ, der den Spieler nahtlos in die Handlung einbindet, so daß er wirklich glaubt, ein Teil von ihr zu sein und auch selber vollkommen in ihr aufgeht. Bisher ist dieses Vorhaben nur von INFOCOM wirklich in die Tat umgesetzt worden. Dabei handelt es sich allerdings um reine Textadventures, die über 1000 Wörter verstehen. **TELARIUM** setzte unlängst mit AMAZON, FAHRENHEIT 451 und anderen Programmen einen neuen Standard bei Grafikadventures, der kaum noch steigerungsfähig erschien. Das hohe Sprachverständnis und die außergewöhnliche Spielqualität wurden durch die eigens zu diesem Zweck entwickelte Programmiersprache SAL ermöglicht. Wie leistungsfähig diese Sprache ist, wird nun noch einmal eindrucksvoll durch das vorliegende Spiel **THE CASE OF THE MANDARIN MURDER** von **TELARIUM** demonstriert.

Auf Grundlage der von Erle Stanley Gardner erschaffenen Figur Perry Mason entstand der Fall vom MANDARIN MURDER. Der Spieler übernimmt die Rolle des Spitzenanwalts, der in einen sehr verwickelten Fall hineingeschlittert ist. Kurz zur Handlung: eines Tages erscheint die hübsche Laura Kapp in Perry Masons Büro und bittet um Unterstützung, da sich ihr Mann scheiden lassen will. Kurze Zeit darauf wird der Herr Gemahl tot aufgefunden und Laura Kapp des Mordes angeklagt. Das Urteil scheint gesprochen, bevor überhaupt eine Verhandlung stattgefunden hat. Perry Mason vertraut aber seinem Instinkt, der ihm sagt, daß Laura Kapp unschuldig ist. Die Aufgabe des Spielers ist also soweit klar: die Unschuld der Klientin muß bewiesen werden, wobei es für den geübten „Kriminalisten" selbstverständlich ist, daß er den wahren Täter gleich mitliefert. Der Spieler kann nun seine Nachforschungen beginnen.

Neben der Untersuchung von Gegenständen und dem Analysieren von Sachverhalten ist natürlich auch eine Kommunikation mit Tatverdächtigen, Zeugen oder sonstigen Personen wichtig. Hier bietet das Programm eine reichhaltige Palette an Befehlen und Möglichkeiten. Richtige Kreuzverhöre, vor allem vor Gericht, sind kein Problem. Dabei wurde die Verhandlung wirklich ungewöhnlich realistisch nachempfunden. Der Spieler kann die Geschworenen beobachten und sie beispielsweise durch Veränderung des Gesichtsausdrucks beeinflussen. Außerdem ist es möglich gegen Fragen des Staatsanwalts Einspruch zu erheben, wobei eine vernünftige Begründung gegeben werden muß.

Wie in den literatischen Vorlagen hat auch unser „Computer"-Perry Mason zwei Mitarbeiter, die er mit Aufträgen betrauen kann.

THE CASE OF THE MANDARIN MURDER verfügt über einen Wortschatz von schätzungsweise 800 Wörtern, die alle in der Bedienungsanleitung aufgeführt sind. Neben diesem hohen Sprachverständnis gibt es auch noch reichlich Text, der locker und gut geschrieben ist. Macht man sich klar, daß auch noch fantastische Farbgrafiken und ein dreistimmiger Sound zu dem Spiel gehören, verwundert es aum, daß es auf vier Diskettenseiten geliefert wird. Außergewöhnlich ist aber wiederum der Preis: nur 79 Märker muß man für dieses empfehlenswerte Programm hinblättern.

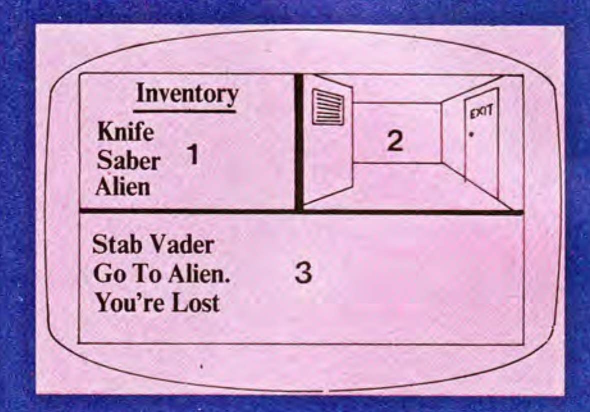
Abschließend kann man sagen, daß das Programm durch ein kaum zu übertreffendes Preis-/Leistungsverhältnis besticht. Qualität von Text und Grafik kombiniert mit einem hervorragenden Parser ergeben eine Mischung, die jeden Adventurefreak aus seinem Computersessel hauen und ihn dann stundenlang vor dem Bildschirm fesseln wird. *(ta)*

Grafik	**10**
Vokabular	**10**
Story	**10**
Atmosphäre	**10**

„Unaussprechlich" gut

Programm: Syzygy, **System:** Dragon/Tandy Colour, **Preis:** ca. 26,– DM, **Hersteller:** Microdeal, 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach

SYZYGY von **MICRODEAL** ist nicht nur ein unaussprechlicher, sondern eher ein „unausschreiblicher" Titel eines Adventures, das zu den besten für die Rechner **DRAGON** und **TANDY** zählt. Wenn Sie das Programm gestartet haben (CLOAD), finden Sie sich in einem 3D-Korridor wieder. Es wird Ihnen auffallen, daß der Bildschirm in drei Teile untergliedert ist: Zunächst existiert ein Raum für Ihre Gegenstände (INVENTORY) sowie die Auflistung aller Dinge, die Sie während Ihrer Space-Reise benötigen. Zweitens eine ausgezeichnete Graphic. Drittens, in der unteren Hälfte, der Raum für die Textinformation und Eingabe. Zum Spiel: Sie sind Gefangener an Bord der



DEATHSTAR. Ihr Hauptfeind ist LORD VADER. Vermeiden Sie den Kontakt mit ihm. Versuchen Sie jedoch, in die Nähe des Hauptcomputers zu gelangen, um die Informationen für Ihre Flucht zu bekommen. Um überhaupt eine Chance gegen Vader zu haben, brauchen Sie zwei Dinge: Finden Sie den Degen, und schließen Sie ihren Joystick an (nur mit diesem können Sie gegen Vader kämpfen). Wichtig ist auch der blitzende Smaragd. Wer ihn besitzt, kann sich frei im Raumschiff bewegen. Syzygy hat 250 verschiedene Graphiken bei über 300 Räumen. Um vorwärts zu kommen, benutzen Sie die Pfeiltaste nach oben. Drehen können Sie sich mit den Pfeiltasten links/ rechts. Noch ein Tip: Warten Sie mit Ihrer Eingabe nicht zu lange, Sie können dann vor „Langeweile" sterben! Das Vokabular ist äußerst reichhaltig; der Computer „versteht" recht gut. Insgesamt gesehen – die Dragon/Tandy-Fans mögen mir verzeihen – ist SYZYGY ein „unerwartet" gutes Adventure. *mk*

Grafik	**8**	**Vokabular**	**9**
Story	**7**	**Atmosphäre**	**6**



Neu Alles für Sharp Computer

Neu SHARP

Ergänzungs-Heft zum Maschinensprache-Handbuch Für den SHARP PC-1500A — 15,- DM

TIPS+TRICKS-HANDBUCH FÜR DEN SHARP PC 1500(A) — 49,- DM

Für den SHARP PC-1450 Maschinensprache-Handbuch — 49,- DM

Basic Lehrbuch für SHARP Computer — BASIC-Lehrbuch für Sharp Computer 160 Seiten; Preis: 49,-DM

Anwendungs-Handbuch SHARP PC-1245 PC-1251 PC-1260 PC-1261 — 49,-DM

Für den SHARP PC-1500A Maschinensprache-Handbuch Fischel GmbH — 49,-DM

Sharp-PC-1401 — 39,-DM

PC-1500 TASCHENCOMPUTER PC-1500 PROGRAMMIER- UND PROGRAMMHANDBUCH FISCHEL GmbH — 49,-DM

Alles für SHARP Computer — Der SHARP PC-1421

ALLE VERGANGENEN HEFTE SIND NOCH LIEFERBAR !!
Bitte siehe Bestellschein für ein Abonnement. 6,-DM pro Heft
49,-DM

LIEFERBARE BÜCHER:

1. PC-1500 Programmier- und Programmhandbuch (ISBN: 3-924327-00-9)
   VK = 49,- DM
2. PC-1500A Maschinensprache-Handbuch (ISBN: 3-924327-06-8)
   VK = 49,- DM
3. Graphikhandbuch für Sharp Computer (ISBN: 3-924327-04-1)
   VK = 49,- DM
4. PC-1401/02 Systemhandbuch (ISBN: 3-924327-01-7)
   VK = 39,- DM
5. PC-1401 Anwendungshandbuch (ISBN: 3-924327-08-4)
   VK = 39,- DM
6. PC-1401/02 Maschinensprache-Handbuch (ISBN: 3-924327-11-4)
   VK = 49,- DM
7. PC-1350 Maschinensprache-Handbuch (ISBN: 3-924327-10-6)
   VK = 59,- DM
8. MZ-700/800 Maschinensprache-Handbuch (ISBN: 3-924327-07-6)
   VK = 49,- DM
9. BASIC-Lehrbuch für Sharp Computer (ISBN: 3-924327-09-2)
   VK = 49,- DM
10. Software-Recht (ISBN: 924327-03-3)
    VK = 29,- DM
11. PC-1245/51/60/61 Anwendungshandbuch (ISBN: 3-924327-14-9)
    VK = 49,- DM
12. PC-1500A Tips- und Tricks-Handbuch (ISBN: 3-924327-12-2)
    VK = 49,- DM
13. Ergänzungsheft zum PC-1500A Maschinensprachehandbuch (ISBN: 3-924327-17-3) VK = 15,- DM
14. PC-1450 Maschinensprachehandbuch (ISBN: 3-924327-23-8)
    VK = 49,- DM
15. PC-1500A Hardwarehandbuch (ISBN: 3-924327-13-0)
    VK = 49,- DM*
16. PC-1350 Anwendungshandbuch (ISBN: 3-924327-15-7)
    VK = 49,- DM*
17. PC-1401/02/21 Maschinenspracheprogrammsammlung (ISBN: 3-924327-16-5)
    VK = 49,- DM*
18. PC-1450 Anwendungshandbuch (ISBN: 3-924327-18-1)
    VK = 49,- DM*
19. PC-2500 Systemhandbuch (ISBN: 3-924327-20-3)
    VK = 49,- DM*
20. Computerlexikon für Sharp Computer (ISBN: 3-924327-21-1)
    VK = 49,- DM*
21. Hacker-Handbuch für Sharp-Computer (ISBN: 3-924327-24-6)
    VK = 49,- DM*
22. Mathematikprogrammsammlung für Sharp Computer (ISBN: 3-924327-25-4)
    VK = 49,- DM*
23. Die besten Programme für den Sharp PC-1500A (ISBN: 3-924327-26-2)
    VK = 20,- DM*

Die mit * gekennzeichneten Bücher erscheinen demnächst! Stand: Febr. 1986

Literatur Neu

Für den SHARP PC-1401 Taschencomputer SYSTEMHANDBUCH Fischel GmbH — 39,-DM

Grafik handbuch für SHARP Computer — 49,-DM

SOFTWARE-RECHT — 29,-DM

Für den SHARP PC-1350 Maschinensprache-Handbuch — 59,-DM

Alles für SHARP Computer
Fischel GmbH
Kaiser-Friedrich-Straße 54a
1000 Berlin 12 - Tel. 030 / 323 60 29
alle Preise incl. 7% MWST.

Für den SHARP MZ-700 MZ-800 Serie Maschinensprache Handbuch

Für den SHARP PC-1401 PC-1402 Maschinensprache-Handbuch — 49,-DM

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks ... !!!

Auf mehrfachen Wunsch von Euch haben wir diese ‚Hacker-Seite' eingerichtet. Hier sollen nun Tips und Tricks für Adventures sowie POKEs für Games stehen. Wir werden uns bemühen, sämtliche Computerssysteme zu berücksichtigen. Solltet Ihr Schwierigkeiten bei Adventures haben, dann könnt Ihr uns schreiben. Schreibt Euer Problem mit Systemangabe (wichtig!) auf eine Postkarte (ein Brief geht natürlich auch) und schickt sie an: TRONIC-VERLAG, ASM-Redaktion, »Secret Service«, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Wir werden dann versuchen, die Lösung in einer der nächsten Ausgaben der ASM zu veröffentlichen. (Stefan Swiergiel/Peter Braun)

Die Besitzer des Ferien-Adventures **TERRORMOLINOS** von **MELBOURNE HOUSE** haben es wirklich nicht leicht. Um die Urlaubsfotos zu machen, braucht man natürlich eine Kamera. Und die befindet sich zwischen chinesischen Soßen auf einem Regal. Viele werden bestimmt schon verzweifelt versucht haben, sie zu erlangen. Um sie zu nehmen, werden die **RICKETY STEPS** (die findet man im Norden der Küche) benötigt. Danach geht man in die Küche zurück und verriegelt die STEPS mit **LOCK STEPS.** Nun braucht man nur noch auf die Leiter zu steigen **(CLIMB STEPS)** und die Kamera zu nehmen **(TAKE CAMERA).**



Um durch die **HATCH DOOR** zu kommen, braucht man ebenfalls die RICKETY STEPS. Man klettert auf die Leiter, öffnet die Bodentür **(OPEN HATCH)** und geht dann auf den Boden **(CLIMB HATCH).** Hier findet man den Koffer, den Schnorchel und die Harpune.
Und wer bisher Probleme hatte, LITTLE DOREEN mitzunehmen: Vom Bad aus nach WESTEN gehen und **CALL DOREEN** eingeben, die dann gleich angelaufen kommt.

* * * * * * * * * * * * *

Ja, und da hätten wir auch noch Tips für die frustrierten Besitzer der **NEVERENDING STORY** von **OCEAN.** Um den ersten Teil zu beenden, muß man sich weder in die Höhe noch in den Sumpf zur „alten Morla" begeben. Man benötigt lediglich das HORN und bläst dann an einem bestimmten Ort (der liegt sehr weit südlich) in das Horn hinein **(BLOW HORN).** Dann sollte gleich der Glücksdrache (hier heißt er FALKOR) angeflogen kommen. Mit **FLY SOUTH** wird der erste Teil beendet.
Wer bei **THE FOURTH PROTOCOL** mal den zweiten oder gar den dritten Teil spielen will, ohne den ersten zu lösen: Hier sind die Paßwörter.
Für den zweiten Teil: **TRAITOR FAULKNER NILSON STENBERIJ FINGERPRINT PIZZA HOUSE TRAITOR WAS RECRUITED BY FALSE FLAG**
Für den dritten Teil: **TIPTREE**
Und hier haben wir einen besonderen Tip. Leider gilt dieser Hinweis nur für die SPECTRUM-User. Bei **JEWELS OF BABYLON** von **INTERCEPTOR SOFTWARE** kann man ohne große Mühen (fast) an die komplette Lösung kommen, indem man einfach folgendes kleine Programm eingibt:

```
10 FOR A=50580 TO
59455
20 IF PEEK A>31 AND
PEEK A<127 THEN
PRINT CHR$ PEEK A;
30 NEXT A
```

Dieses Programm zeigt den gesamten Text des Adventures inklusive der Bemerkungen und des Vokabulars (das ist nicht gerade viel) auf dem Bildschirm. Wenn man PRINT mit LPRINT auswechselt, kann der Text auch auf dem Drucker ausgegeben werden.
Nun kann jeder mit ein bißchen Kombination die Lösung herausfinden. Mit dem Adventure **WARLORD** kann man es übrigens genauso machen.
Wir werden uns bemühen, in der nächsten **ASM** die Tips für die COMMODORE- und die SCHNEIDER-User zu veröffentlichen, die ja dieses Programm nicht benutzen können.



* * * * * * * * * * * * *

Mindshadow – Hier, einige Tips für den 1. Teil (auf der Insel): Wir empfehlen jedem Spieler, sich eine Karte zu zeichnen, damit man weiß, wie man den Treibsand umgehen kann! Im Osten des Eilandes befindet sich (es liegt dort!) etwas Feuchtes,



das man später noch braucht. Nun wird es allmählich Zeit, ein Feuerchen zu machen. Hierfür benötigt man einen Stein aus der Höhle, Stroh aus der Hütte sowie Stahl vom Bootswrack. In die Höhle kommt man nur unbeladen, und wenn man die Weinpflanze an einem Fels festgemacht hat. Hat der Kapitän des Rettungsschiffes das Feuer entdeckt, gibt man **ihm** etwas „Flüssiges", und er nimmt Sie mit an Bord.

* * * * * * * * * * * * *



Und hier ein POKE für **YABBA DABBA DOOO!** Auf dem SPECTRUM: POKE **37003,x**
X ist die Anzahl der Leben (100 Leben reichen vollkommen aus, um das Spiel zu lösen).
Wenn wir schon bei POKEs für den SPECTRUM sind; hier sind noch zwei Stück: Bei **CRITICAL MASS** ist es ärgerlich, daß die Energie



beim Schießen oder bei Berührung von Gegenständen abnimmt. Der POKE **49847,54** sorgt dafür, daß die verschwundene Energie sofort wiederkommt. So ist nun möglich, das Programm bis zum Ende durchzuspielen.
Der zweite POKE ist für das Programm **MIKIE** von **IMAGINE.** Für mehr Leben POKEd man einfach **46259,x,** wobei X für die Anzahl der Leben steht.
Für die SCHNEIDER-Besitzer haben wir drei POKEs für **MANIC MINER** (auch wenn es schon ein bißchen älter ist ...):

> **&6F8D,x** bringt X-Leben
> **&713E,0** und man kann aus jeder Höhe fallen
> **&7311,0** und die Luft in der Höhle hält ewig

* *

Und hier ein kleines, aber starkes Programm für die Freunde von **STARQUAKE.** Wer das Original (?) besitzt, kann die POKEs leider nicht einbauen. Dem kann geholfen werden: Gebt zuerst das folgende Programm ein (die glücklichen Besitzer eines MULTIFACE ONE brauchen natürlich nur die POKEs einzugeben).



```
10 FOR A= 23300 TO 23313 : READ B: POKE A,B :
NEXT A
20 DATA 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 192, 205,
86, 5, 201
```

Mit RUN wird das Programm nun gestartet. Danach müssen die beiden Zeilen gelöscht werden. Nun gibt man noch die Zeile ein:

```
10 CLEAR 24099 : RANDOMIZE USR 23300
```

Nun muß der erste Loader von Starquake übersprungen (Band laufen lassen) und dann RUN eingegeben werden. Das Programm wird dann geladen und wird mit einer Fehlermeldung enden. Nun können die POKEs eingegeben werden:

> **50274,0** für unendliche Leben
> **41109,0** um keine Gegner mehr zu haben ...

* * * * * * * * * * * * *

Schließlich wird das Programm mit **RANDOMIZE USR 24100** gestartet. Viel Spaß beim Spielen ...

* * * * * * * * * * * * *

Wer ein **SHERLOCK HOLMES-** Fan ist und auch das gleichnamige Adventure von **MELBOURNE HOUSE** besitzt und noch nicht weiß, wie man von der BAKER STREET kommt, der soll CALL CAB eingeben. Mit CLIMB INTO CAB steigt man ein, und die Frage des Cabbys nach dem gewünschten Ziel wird beantwortet mit: **TAKE ME TO PALACE** (evtl. mehrmals wiederholen).
Wem bei **THREE WEEKS IN PARADISE** von **MIKRO-GEN** der Krieger, dessen Berühung eines der vier Leben kostet, stört, der gibt einfach folgenden POKE ein: **57132,2.**
Mit RANDOMIZE USR 63124 wird das Spiel nun gestartet.

kalien, mit denen man das Spinnennetz herstellt. Es gibt im Gebäude auch ein PENTHOUSE. Man erreicht es, wenn man sich im Fahrstuhlschacht nach oben vortastet („PUSH UP"). An dieser Stelle möchten wir Sie mit SPIDERMAN wieder allein lassen. Sicher finden Sie auch selbst noch einige Tricks, denn das Adventure ist nicht unbedingt sehr schwierig!

* *

Proteus – Zunächst braucht man ein Brecheisen, um später an die Fahrkarten zu kommen. Dieses liegt auf der Toilette („AUF WC"). Wenn man in der Stadt ist, besucht man den Park. Dort muß man den Fahrkartenautomaten suchen. Dieser beinhaltet zwei wertvolle Fahrkarten. Im anderen Teil der Stadt wird es dann erst so richtig interessant! Ein weiterer **„Proteus"-Tip:** Man sollte, wenn man zum Park vorgestoßen ist, den Liedern der Vögel lauschen ...

Hier sind ein paar Paßwörter für **GOGO THE GHOST** auf dem C-64: **pollys paradise / headache / shooting stars / flattering bats / pac is back / silent rooms / ball game / dental fear / airsick / sub invasion / oooooooooooo ooo** (auch das ist ein Paßwort!)

* * * * * * * * * * * * *

The Hobbit – Lassen Sie sich von den Goblins gefangennehmen, um an den kleinen Schlüssel (small curious key) zu gelangen.

* * * * * * * * * * * * *

Spiderman – Dort gibt es ja eine Menge komischer Gestalten, die alle eine spezifische Stärke und Schwäche haben. Wie „geht" man nun mit seinen Gegnern um? AQUAMAN wird ausgeschaltet, indem man die Heizung ausstellt (er erfriert und wird starr wie ein Eisblock. Bei SANDMAN muß man zunächst zur Decke klettern und ihn von oben untersuchen. Das ENERGY EGG und der BIO-GEM verschwinden, sobald man sie sieht. Im FAHRSTUHLSCHACHT liegen noch weitere vier Gems. **Im 2. Stock** liegt des Rätsels Lösung: Hier findet man die Chemi-

... so, nun noch ein paar weitere Tips: **Gremlins** – Achtung! Es befindet sich noch eine zweite Überraschung in der Schublade in der Küche!

* * * * * * * * * * * * *

Terrormolinos – tragen (wear) Sie am Strand unbedingt nach dem Auftragen der Sonnenschutz-Lotion das rote Taschentuch (wear red hanky).

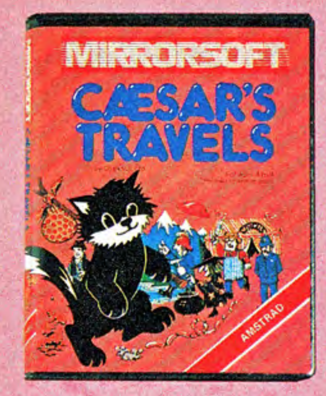
* * * * * * * * * * * * *

Und hier noch zwei POKEs für den C-64: Bei **GYRUSS** sorgt der POKE **3999,200** für unendliche Leben. Der Poke **16494,169** macht bei **BOULDER DASH** genau das gleiche ...

EDUCATION

Ein „neuer“ Gestiefelter Kater!

Programm: Caesar's Travels, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, BBC, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** MIRRORSOFT, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, England



Zunächst konnte ich mich nicht entscheiden, ob ich **CAESAR'S TRAVELS** nun zu den Adventures zuordnen sollte, oder ob das Programm für Kinder nicht vielleicht doch in die ASM-EDUCATION-ECKE gehört. Nun, ich habe mich für Letzteres entschieden, da das Abenteuer des kleinen Katers „Caesar“ mehr in die Richtung der Lernsoftware tendiert.

MIRRORSOFT tat meiner Meinung nach gut daran, eine „Lehrstunde“ für Kinder zwischen 5 und 10 Jahren in Form von Software zu erstellen. Ich bin weiter der Meinung, daß auch Schüler, die mehr mit der englischen Sprache „in Kontakt“ treten wollen (oder müssen?) sehr viel mit der modernen Story vom „Gestiefelten Kater“ anfangen können. In Form eines Abenteuerspiels macht Kater Caesar eine Reihe von Erfahrungen, die durchaus von erzieherischem Wert sind. Er lernt den Straßenverkehr, die Natur, die Tier- und Pflanzenwelt sowie die „Attitüden“ der „menschlichen Natur“ kennen. Besonders gut ist das mitgelieferte Handbuch, das wesentliche Hinweise für die Eltern gibt. In Deutschland könnte CAESAR'S TRAVELS durchaus im Englisch-Unterricht der unteren Klassen eingesetzt werden, da das **VOKABULAR** und der **LERNEFFEKT** m. E. sehr gut bzw. hoch einzuschätzen ist. „Englisch lernen, leicht gemacht!“, so oder ähnlich könnte das Motto lauten. Das Spiel wird über die Tastatur gesteuert; insgesamt sechs Tasten werden für's Spielgeschehen benötigt (beim Spectrum die Tasten: 1, 2, 3, 4, 5, 6, Enter und Space; bei Schneider und Commodore ähnlich!). Insgesamt gesehen ein preiswertes Spiel, das mehr Beachtung finden sollte! *Robert Fripp*



Grafik	10
Handhabung	9
Technik/Lerneffekt	10
Lernanreiz	10

Toujours tout droit!

Programm: Centre Ville, **System:** BBC, **Preis:** 65,– DM, **Hersteller:** Chalksoft, Postbox 49, Spalding, Lincs PE11 1NZ, England

Nach seinem erfolgreichen Ökonomie-Simulationsprogramm wagte sich **CHALKSOFT** diesmal an ein Programm, das beim Erlernen der französischen Sprache helfen soll – mit beachtlichem Erfolg! **CENTRE VILLE** heißt das neue Produkt, welches eigentlich gleich drei Programme in sich vereint.

Das auf Diskette angebotene Programm-Paket richtet sich vornehmlich an Anfänger, ist aber auch für Lernende, die in Französisch schon Fortschritte erzielt haben, nicht uninteressant. Centre Ville, das Titelspiel, stellt dem Lernenden die Aufgabe, den unglücklichen Mister Chou durch die Straßen der fiktiven französischen Stadt Centre Ville zu dirigieren. Natürlich möchte der Tourist sich keine der zahlreichen Sehenswürdigkeiten entgehen lassen, ist aber in Ermangelung eines Stadtplans leider völlig hilf- und orientierungslos. Führen Sie also Mister Chou zu den gewünschten Punkten, indem Sie ihn (in Französisch) in die richtige Richtung kommandieren. Nachdem Sie sich für eine der zahlreichen möglichen Zielpunkte entschieden haben, geleiten Sie den armen Mister Chou durch Ihre Anweisungen sicher zu der gewünschten Stelle. Sind Sie am Bestimmungsort angelangt, so werden Sie nicht nur durch das glückliche, allerdings etwas dümmliche Lächeln unseres Helden,



sondern auch mit Bonuspunkten belohnt.

Aufgabe des Spiels ist jedoch nicht nur, irgendwie zum Ziel zu gelangen, sondern Sie müssen auch versuchen, möglichst kurze Wege zu gehen. Je weniger Kommandos Sie benötigen, um den gewünschten Ort zu erreichen, desto mehr Punkte bekommen Sie gutgeschrieben. Dies stellt natürlich schon etwas höhere Anforderungen an Ihre Französisch-Kenntnisse.

Ein unschätzbarer Vorteil des Spiels ist, daß aufgrund der amüsanten und unterhaltsamen Handlung der eigentliche Lernvorgang gar nicht recht bewußt, quasi als Nebeneffekt mitgeliefert wird.

Die beiden anderen Programme des 3er-Pakets stellen dem Spieler/Lernenden die Aufgabe, Farben und die Uhrzeit zu bestimmen.

Alles in allem ist mit Centre Ville ein sinnvolles und nützliches Programm gelungen, welches das Erlernen der französischen Sprache zu einem reinen Vergnügen macht. *(bez.)*

Handhabung	9
Aufbau	10
Lerneffekt	9
Lernanreiz	10

„Der Quizmaster im Haus, erspart ...“

Programme: BBC Mastermind & Quizmaster, **System:** C-64, Spectrum, **Preise:** je Programm ca. 30 Mark, **Hersteller:** MIRRORSOFT, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, England. Tel: (0 04 41) 3 77 46 00
Schon seit einiger Zeit machen zwei Programme von sich reden, die sich mit dem beliebten Thema „Quiz“ beschäftigen. **BBC MASTERMIND** von der englischen Firma **MIRRORSOFT** hat die Grundidee aus der gleichnamigen Fernsehserie der BBC aufgegriffen. Die Fragen sind – natürlich – in englischer Sprache, haben jedoch auch „Gültigkeit“ für den deutschsprachigen Raum. Sie müssen zunächst das Grundprogramm laden. Darin werden Erläuterungen zum Quiz gegeben (es wird gefragt, wieviele Personen mitspielen möchten, und aus welchen Bereichen die Fragen gestellt werden sollen). Danach lädt man die entsprechenden Wissensgebiete ein. Diese bestehen aus: Sport, Film & Fernsehen, Kunst, Allgemeinwissen I und II. Nach einem „Dauertest“ stellte ich mit Befriedigung fest, daß – obwohl ich viermal hintereinander „Sport“ gewählt hatte – die Fragen nur sehr sehr selten doppelt „ausgespuckt“ werden!!! Insgesamt ein Spiel, das leicht zu handhaben, schnell zu durchblicken ist und Spaß bereitet.
Der **BBC QUIZMASTER** baut quasi auf dem MASTERMIND auf. Hier hat man die Möglichkeit, selbst als Quizmaster aktiv zu werden. Man kann mit Hilfe des Programmes sein **eigenes Quiz** schreiben (auch in Deutsch) es absaven und dann nach dem Einladen des Grundprogrammes zum Besten geben. Ich finde, dies ist eine sehr gute Idee und könnte so manche öde Party wieder flott machen!

mk

Handhabung	**10**
Technik	**9**
Anreiz	**9**
Spielwert	**10**

Misch-Masch

Programm: Hotch Potch, **System:** Spectrum, **Preis:** 10,– DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Vertrieb:** Mastertronic (Deutschland), Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: 0 29 21/7 50 20/28/29
MASTERTRONIC's (Billig-) Produkt-Palette wird um ein weiteres Spiel bereichert: **HOTCH POTCH**. Das Programm wurde speziell für eine jüngere Zielgruppe entwickelt und ist vergleichbar den bekannten Bilder-Puzzles.
Ein auf dem Monitor erscheinendes Bild wird vom Computer durcheinandergewürfelt und muß vom Spieler wieder in die richtige Anordnung gebracht werden. Das System ist in etwa eine Kombination aus Puzzle und Rubik's Cube, dem Würfel, der schon so manchen zur Verzweiflung gebracht hat. Aber keine Sorge, ganz so schwer ist's denn auch wieder nicht!
Das Bild besteht aus einem Gitter mit drei mal drei Feldern. Durch Verschieben von waagerechten oder senkrechten Reihen muß nun versucht werden, den ursprünglichen Zustand wiederherzustellen – und das mit so wenig Zügen wie möglich.

Das Programm besteht aus insgesamt zehn Bildern, einer Mondrakete, einer Karte der Britischen Inseln und einigen Naiven Malereien, die allesamt in Weiß auf blauem Hintergrund dargestellt werden. Einige dieser Bilder sind für kleinere Kinder sicher leicht genug, bei anderen kann ich mir vorstellen, daß die Kleinen Schwierigkeiten haben werden, die etwas komplizierten Konturen der Bruchstücke wiederzuerkennen und richtig zuzuordnen.

Dennoch ist Hotch Potch ein Programm, daß den jüngeren „Usern“ aufgrund seines steigenden Schwierigkeitsgrades einen dauerhaften Lern- und Spielanreiz bietet. *(bez.)*

Handhabung	**9**
Lernanreiz	**10**
Lerneffekt	**8**
Lehrmethodik	**9**

Gegen den Uhrzeigersinn

Programm: Tell The Time, **System:** BBC B, Schneider, **Preis:** 21,– DM, **Hersteller:** Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Cres, London NW1.
Ein gravierender Nachteil der Education-Programm und der Lernsoftware ist, daß sie in sehr vielen Fällen schlicht und einfach nutzlos und überflüssig sind. Es scheint oft so, als seien die zu vermittelnden Themengebiete geradezu an den Haaren herbeigezogen, um neue Käuferschichten anzusprechen und damit Geld in die Kasse zu bringen. Der Sinn eines guten Education-Programmes sollte meiner Ansicht nach sein, das Lernen zu vereinfachen, die Inhalte anschaulicher darzustellen, als dies oftmals in Büchern machbar ist. Versucht man jedoch, mehr oder weniger unsinnige Themen in Form eines „hochwissenschaftlichen“ Computer-Programmes, mit pseudo-seriöser Aufmachung, „an den Mann zu bringen“, so bedeutet dies auf lange Frist gesehen möglicherweise, daß wirklich ernstzunehmende Programme unter den Schwarzen Schafen der Lern-Software mit zu leiden haben.

Ein vortrefflicher Vertreter der Gattung „Nutz- und effektlose Education-Programme“ ist dem englischen Software-Haus **DUCKWORTH EDUCATIONAL COMPUTING** mit seinem Produkt **TELL THE TIME** „gelungen“, welches, wie es auf dem Kassetten-Cover heißt, „... unter Anleitung von Psychologen“ entwickelt wurde. Selbst der halbwegs vernünftige Preis kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Anschaffung des Programms eine absolut überflüssige und unrentable Geldausgabe bedeutet.
Kurz zum Inhalt: Wie schon der Titel verrät, will Tell The Time dazu beitragen, daß Ihren Kleinen das Ablesen der Uhrzeit ermöglicht wird. Der Fairness halber muß gesagt werden, daß das Programm recht übersichtlich und auch für kleinere Kinder leicht verständlich präsentiert wird. Neben analoger und digitaler Anzeige kann auch ein Ziffernblatt auf den Bildschirm abgerufen werden, dessen Zeiger mit Hilfe der Tastatur gedreht werden können.
Und doch will mir der Sinn und Zweck eines „Education“-Programmes wie Tell The Time nicht recht einleuchten. Die altbewährte „Lern-Hardware“ aus Pappe oder Plastik verrichtet sicher mindestens gleich gute Dienste wie ein Computer-Programm und ist preiswerter. Darüberhinaus ist sie sofort verfügbar, muß also nicht „eingeladen“ werden und hat den großen Vorteil, daß sie vom Kind in die Hand genommen und ertastet werden kann, was meines Erachtens den Lernanreiz beträchtlich steigert. *(bez.)*

Handhabung	**7**
Lernanreiz	**2**
Lerneffekt	**2**
Lehrmethodik	**0**

Sounds aus dem Computer!

Handwerkszeug

Programm: Toolbox 2, **System:** Schneider, **Preis:** 21,– DM, **Hersteller:** Camel Micros, Wellpark, Willeys Avenue, Exeter

Das kürzlich von **CAMEL MICROS** veröffentliche Programm **TOOLBOX 2** unterscheidet sich von anderen Soundprogrammen im wesentlichen durch seine Intention. Hier soll kein theoretisches Wissen vermittelt werden, sondern es soll dem User ermöglicht werden, möglichst „gleich nach dem Öffnen der Packung" die ersten Melodien zu komponieren.

Das Programm versetzt Sie in die Lage, auf Ihrem Schneider-Computer in kürzester Zeit mit ähnlicher Leichtigkeit Musik zu erzeugen, wie dies beispielsweise auf den Casio-Keyboards möglich ist. Nachdem Sie eine Tonfolge komponiert haben, brauchen Sie nun nur noch den gewünschten Takt „hinzuzufügen", indem Sie einfach die Taste der Rhythmus-Einheit betätigen.

Diese Möglichkeit ist auf allen drei Sound-Kanälen der Schneider-Maschine gegeben, so daß dreistimmige Melodien ohne weiteres komponiert werden können. Weitere Pluspunkte des Programms sind die Möglichkeiten, einzelne Noten beliebig umzustellen, verschiedene Rhythmus-Arten vorzuwählen und die Klangfarbe nahezu unbegrenzt zu variieren. *(j.b.)*

Soundausnutzung	6
Variabilität	7
Klangbild	4
Verwendung	7

„Wham!"

Programm: Wham – The Juke Box, **Preis:** 39,– DM, **System:** Spectrum, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard House, Richmond Surrey TW10 6 TF, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86.

Jeder Spectrumbesitzer kennt das Problem: Wie erzeuge ich einen guten Sound auf einem Tonkanal? Diese Frage ist nun durch das Programm **WHAM** von **MELBOURNE HOUSE** beantwortet.

Mit diesem Programm kann man eigene Kompositionen in zwei unabhängigen Tonkanälen verfassen, ohne daß die Hardware verändert wird. Man kann also gleichzeitig den Bass und die Melodie spielen lassen.

Komponiert wird mit der unteren Tastenhälfte, die obere Hälfte ist für Sonderfunktionen ausgelegt. So kann man zum Beispiel die Oktaven, insgesamt sind es vier, auswählen, die Rauschfunktionen können verändert werden (sogar ein Händeklatschen kann man erzeugen). Die eingegebenen Noten erscheinen auf dem Bildschirm auf zwei mal fünf Linien. Dadurch ist die Übersicht beim Komponieren von zweikanäligen Stükken gewährleistet.

Das Besondere an dem Programm ist, daß man die Musikstücke in eigene Programme einbauen kann. Dazu wählt man im Hauptmenü den Whampiler (einen Musikcompiler) an. Die compilierte Musik verbraucht weniger als 1KByte, egal wie lang sie ist. Die abgespeicherte Musik kann dann mit RANDOMIZE USR addr aufgerufen werden.

Als Zugabe sind in dem Programm noch sieben Lieder der Gruppe Wham als Demonstration dabei. Das Lied „Careless Whisper" sollte man sich ruhig mal anhören. Die Musik von INTERNATIONAL KARATE ist übrigens auch mit Wham geschrieben worden. *(S.S.)*

Soundausnutzung	9
Variabilität	9
Klangbild	7
Verwendung	9

Mehr Schatten ...

Programm: FM Musiwriter, **System:** CX5 MSX, **Preis:** 120,– DM, **Hersteller:** Rittor Music, **Vertrieb:** T. S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: 09 11 / 28 82 86

Als Yamaha's MSX-Rechner so langsam auf den Markt drängten, konnte ich eigentlich nur einem Vertreter aus diesem Hause einen gewissen Reiz abgewinnen: dem CX5-Soundsynthesizer.

Diese fantastische Maschine versetzt Sie in die Lage, bis zu achtstimmige (!) Melodien zu komponieren, wobei ähnliche Klangtechniken wie auf dem berühmten DX7 verwendet werden, der inzwischen für viele Bands zu einem festen Bestandteil der Ausrüstung geworden ist. Trotzdem hat es den Anschein, daß dem CX5 kein allzu großer Erfolg beschieden ist – ein Blick in die Schaufenster der Musikalienhändler zeigt, daß „das gute Stück" teilweise zu Schleuderpreisen verkauft wird.

Der Grund für diesen etwas längeren Exkurs ist, daß just in diesen Tagen der englische Computersound-Spezialist **RITTOR MUSIC** ein neues Programm für den CX5 veröffentlicht hat: **FM MUSIWRITER**.

Ein gravierender Nachteil des Programms ist, daß lediglich die Verwendung von 3/4- und 4/4-Takten möglich ist. Ein weiteres Handicap: Sie sind an fest vorgegebene Akkorde gebunden – die von Ihnen komponierten Melodien können somit nur einstimmig wiedergegeben werden. Auf einer Maschine, die achtstimmige Kompositionen erlaubt, erscheint eine solche Einschränkung völlig absurd.

Allerdings hat das Programm einen großen Vorteil: die Handhabung ist wesentlich einfacher als bei Yamaha's Composer-Programm, da nicht jeder Akkord einzeln eingefügt werden muß. Nach dem Abrufen eines „leeren Notenblatts" können Sie die Tonart bestimmten, die zu setzenden Noten auswählen sowie Tempo und Rhythmus bestimmen. Die Rhythmus-Möglichkeiten gehen leider über das übliche Angebot nicht hinaus, die Festlegung auf Disco- oder Walzer-Takt etc. bedeutet leider auch in diesem Punkt eine unnötige Beschneidung des eigentlich Machbaren.

Obwohl das Programm leicht zu handhaben ist, erinnert das Ergebnis doch bedauerlicherweise stark an den Sound einer Heimorgel. Für Leute, die höhere Ansprüche an Sound-Programme stellen, ist FM Musiwriter daher als nicht geeignet zu betrachten; für Anfänger oder weniger verwöhnte User dürfte das Programm hingegen zu teuer sein. Also sehen Sie sich lieber nach etwas Besserem oder Billigerem um! *(bez.)*

Soundausnutzung	3
Variabilität	3
Klangbild	5
Verwendung	2



R. M. S.

TITANIC

Hebt die „Titanic"



360° Perspektive

Vor über 70 Jahren rammte das berühmteste Passagierschiff der Welt einen Eisberg und riß 1200 Menschen mit in die Tiefe. Obwohl es als unsinkbar galt.

Als Geschäftsführer der TITANIC SALVAGE COMPANY ist es Ihr einziges Ziel, den 269 m langen, 28 m breiten und 46.329 Tonnen schweren Koloß mit allen seinen Wertgegenständen zu heben.

Sie werden zwar finanziell von einigen einflußreichen Sponsoren unterstützt, doch reicht die Finanzdecke nicht.

Zur Verfügung steht Ihnen ein modern ausgerüstetes Mutterschiff mit Laboratorien und Konferenzräumen, in denen Sie via Satellit Kontakt zu Presse und Sponsoren aufnehmen können.

Vor einem Monat hat ein vollautomatisches Unterwasser-Fahrzeug acht Luftsäcke an der Titanic angebracht – doch leider wurde es versäumt, die exakte Lage zu verzeichnen.

Und so beginnen Ihre Sorgen:

Wo befindet sich nun der Auslöser zum Aufblasen der Säcke?

Und falls dieser nicht rechtzeitig gefunden wird – wie kann die Finanzierung gesichert werden?

Kann die Presse vielleicht helfen?

Und wo befinden sich die Bord-Tresore, die ggf. für frisches Geld sorgen können?

Und, und, und...

Es gibt alle Hände voll zu tun.
Die Sorgen werden von Tag zu Tag größer.

Erhältlich als Cassette und Diskette für C-64, C-128, Schneider Adaption in Kürze.

Activision Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76.

VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor)
Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Exclusiv-Distributor)
VERTRIEB SCHWEIZ: HILCU (Exclusiv-Distributor)

GAME OVER! – die letzte Seite

Kontakte, die Sie nutzen sollten!

Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/2201370

Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: 0044202/ 296404

Adventure International U.K., 85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE, Tel.: 004421 / 3590801

Adventure International (USA), Postbox 3435, Longwood, FL. 32750, USA.

Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: 0044742/755796

Alpha-Omega: siehe CRL!

Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: 004 4277/230222

ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England

Anirog-Software, Unit 10 Victioria Industrial Park, Victoria Rd., Dartford, Kent DA1 5AJ, Tel.: 0044322/ 92513/8

Ariola-Soft/Bertelsmann GmbH, Karl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel. (05241) 801

Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim.

Atlantis, 19 Prebend Street, London N1 8PF, 00441/ 2266703

Beyond Software, 3rd Floor, Lector Court, 151 Farringdon Road, London EC1R 3AD, Tel.: 00441/8372899

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: 04102/ 43940

Bubble Bus, 87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, Tel.: 0044732/355962

Camel Micros, Wellpark, Willeys Avenue, Exeter, England

CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf

CeTEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1

Central Solutions, 500 Chesham House, 150 Regent Street, London W1R 5FA. Tel.: 00441/6241389

Chalksoft, 37 Willhowsea Rd, Worcester WR3 7QP. Tel.: 0044905/55192

Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook Science Park, Crickhowell Road, St. Mellons, Cardiff. Tel.: 0044222/ 777337

Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen

Comsoft (ComSoft), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2

CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: 00441/5332918

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40

Digital Integration, Watchmoor Trade Center, Watchmoor Rd, Pemberley, Surrey GU15 3AI, England

Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4

Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21

DK Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: 0044799/26350

DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 USA

Domark, 204 Worple Rd, London SW20 8PN. Tel.: 00441/9475624

Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1

Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB

Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München. Tel.: 089/ 919047

EDV-BV GmbH, Wernberger Straße 44, 8473 Pfreimd

Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: 00441/4781291

Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: 0044703/ 316924

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Rd., Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, Tel.: 0044922/ 55852

English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX

Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW

Firebird Software, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, Tel.: 00441/ 3796755

Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1

Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Rd, Sawbridgeworth, Herts. CM21 9JX, England

Gargoyle Games Ltd., 74 King Street, Dudley, West Midlands, DY2 8QB, Tel.: 0044384/ 237222

Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50

Gilsoft, 2 Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD. Tel.: 0044446/732765

Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/ 753423

GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS. Tel.: 0044954/81991

Joachim Guenster, Mühlenstrasse 12, 5431 Boden

Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5

Hewson Consultants, 56 b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX 14 4RX, Tel.: 0044236/832939

Hisoft, 180 High Street North, Dunstable, Beds., LUG 1AT. Tel.: 0044582/696421

Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath

Imagine Software Ltd., 6, Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/ 8343939

Ing. W. Hofacker, Tegernseer Str. 18, 8150 Holzkirchen. Tel.: 08024/7331

Integral Hydraulik, Computer-Devision, Am Hochofen 108, 400 Düsseldorf 11

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf. Tel.: 0211/ 6801403

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen. Tel.: 02408/5119

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund. Tel.: 0231/528033

Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien

Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: 089/36096-285

Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gdns, Corby, Northhants, England

Level 9, 229 Hughenden Road, High Wycombe, Bucks. HP13 5PG, Tel.: 0044494/26871

Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England

Lothlorien, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB.

Karsten G. Ludwig (Dipl.-Math.), EDV-Beratung, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: 06074/29237

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England

Martech, Software Communications Ltd., Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN 24 6EE, Tel.: 0044273/692224

Mastertronic GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: 02921/75020/28/29

Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF

Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: 0044726/68020

MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40

MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80

Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen

Microsphere Computer Service Ltd., 72 Roseberry Road, London N10 2LA

Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks., Tel.: 0044344/427317

Mind Games, Liberty House, 222 Regent Street, London, England

Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: 00441/3774600

M+T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Sindelfingen-Darmsheim

New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Rd, London SW6

Novagen Software Ltd., 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS

No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General-Leclerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich

Nu Wave: siehe CRL

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/8326633

Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool, Merseyside L18HN

Omikron Software, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: 07082/5386

Orpheus Ltd., The Smithy, Unit10, Church Farm, Hatley St. George, Nr. Sandy, Beds., SG193HP, Tel.: 0044767/ 51481/91

Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12

Penguin Books Ltd., Guiolettstr. 54, 6000 Frankfurt/ Main, Tel.: 069/727623

Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England. Tel.: (00447356) 71600

Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: 00441/6729179

Profisoft, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Osnabrück. Tel.: 0541/53905

Psion, 22 Dorset Square, London NW1 6QG, Tel.: 00441/7239408

PSS-Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: 0044203/667556

Psygnosis Software, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY

Quicksilva Ltd., Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel.: 00441/4390666

Realtime Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ. Tel (0044532) 458984

Robcom/Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest. Tel.: 02921/75020

Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England

RTG, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer

Rushware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/60040

Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England

Sinclair (Deutschland), Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn. Tel.: 089/6095074

Silver Soft, Studio 7D Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: 00441/9855614

Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83

Software Technologies (Deutschland), Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81

St. Bride's School, Burtonport, Co. Conegal, Irland

Star Division oHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg

Surrey GU15 3AI, England

Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf

System 3 Software, Southbank House, Black Prince Rd., London SE 1, Tel.: 00441/7358171

Talent, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 0NS, Schottland

Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England

Teldec, Heussweg 25, 2000 Hamburg 19

The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL. Tel.: 00441/2401422

THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: 05651/30011

Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30

Time-soft, (time-soft-EDV), Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg 80. Tel.: (0911) 288286.

Ultimate Play The Game, Ashby-de-la-Zouch, Leicester LE 6 5JV, Tel.: 0044530/411485

Ultrasoft, Kamperweg 167, 4000 Düsseldorf 12

U.S. Gold (Deutschland), An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2. Tel.: 02101/60040

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: 00441/7278070

Vobis, 4100 Aachen. Tel.: 0241/500081

Vortex Software Ltd., Vortex House, 24, Kansas Avenue, Off South Langworthy Road, Salford M5 2GL, Tel.: 004461/8724747

Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang



G·O·L·F
CONSTRUCTION SET

Nervenkitzel Loch und Löcher.

Regungslos liegt der kleine weiße Ball auf dem satten Grün. Zwischen ihm und dem letzten Loch liegen sechs Meter. Sechs Meter, die an die Nerven gehen. Welcher Schläger? Woher weht der Wind? Und wie stark? Wie wächst das Gras? Wie muß der Ball laufen? Dann ist es soweit. Konzentration, ein gefühlvoller Kick und . . . . . den Rest lesen Sie im Sportteil Ihrer Zeitung.

Wer wissen will, was wir außer Golf Construction Set noch zu bieten haben, dem schicken wir gern unseren Gesamtkatalog.

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ __________ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



aktiv 6/86